週刊

ソニックアドベンチャー24ページ徹底特集！ ハドソン、ドリームキャストタイトル2連発!!

平成2年6月16日第三種郵便物認可 1998年9月18日発行（毎週金曜日発行）第14巻25号通巻226号

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

1998/vol.25
9/11·18
特別定価480円

ソニックがドリームキャストで駆けぬける!!

超音速SCOOP 24ページ!!

SONIC ADVENTURE

8.22発表会大速報から新生ソニックの全貌までを徹底追跡！

ドリームキャスト特報!!
ハドソン2タイトル詳細発表!!

独占情報の嵐！21ページ大特集!!

E.G.G.
レッドカンパニー・プロデュース！

北へ。

サターンの裏技 夏休みSPECIAL 2号連続大放出 第2弾
GAME TECHNIQUE LABORATORY 完全収録！

特報!!
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書
Pia♡キャロットへようこそ!!2
スレイヤーズ ろいやる2
MARVEL SUPERHEROES VS.STREET FIGHTER
NOëL3

SEGASATURN

SOFT BANK

セガサターン最新ソフト満載！
瑠璃色の雪/She'sn/6インチまいだーりん
コットン ブーメラン

This is COOL

待望の超大作タクティカルシミュレーションRPG

WACHENRÖDER

キャロル
こいつらは皇都の暗殺部隊よ！
それも王室直属の精鋭騎士。

暴徒の街スラムに育ち、双子の妹は文明の代償「恐光症」に冒され
病床に伏し、帰らぬ人となった。
ルシアン、彼は“復讐”を誓い剣帝デュレンを討つ旅にでたが…。

フルポリゴンによる階層構造、マップ単位のギミックにより今までにない高度さ、そして重厚さ。
ファンタジースチームパンクの世界を見事に演出。ミニチュア・ディオラマと3DCGを融合させたSFX映像により展開を一層盛り上げます。

キャラクターデザイン:村田 蓮爾　　特殊メカデザイン:竹谷 隆之
イメージイラスト:安倍 吉俊　　メインテーマ作曲:イアン・マクドナルド（元キング・クリムゾン）

バッケンローダー:好評発売中　5,800円（税別）

パワーメモリー対応

もう覚えたか!!せがた三四郎のテーマ曲「セガサターンシロ!」のCD好評発売中!
早く特訓して全国のセガカラで熱唱しろ!
（発売/販売元:ワーナーミュージックジャパン）WPDV-7138 ￥1,020（税込）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

CAPCOM

ゲームが

CAP
GENER

ゲームの名作、今ここに復活。
カプコンジェネレーション ～第1集 撃墜王の時代～
1942 1943 1943改
8月27日発売

1P 33520
2P 00
HIGH 40000

※画面は「1942」のものです。

Contents

セガサターンマガジン
1998年9月11・18日号 vol.25

SEGASATURN PRESS!!

新発表タイトル続々到来! サターン情報も見逃すな!!

表紙イラスト:「SONIC ADVENTURE」
イラスト制作:上川裕司
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

セガサターン

ドリームキャスト

TOPICS

真夏のイベントにキャラクターは付きもの？「東京キャラクターショー」はキャラグッズで大盛況！

真宮寺さくらに続き、ペパームーンから等身大アイリスが参考出展。ちょこんと座ることもできるのだ。価格は450，000円。「太正浪漫堂」でも販売される予定だ。

"三四郎"だから34，600円で販売されていた藤岡弘さんサイン入り"せがた三四郎"柔道着。また、セガブースでは限定300枚で「サクラ」Tシャツも販売された。

イマディオが誇る人気ゲームキャラのテレカ4種類。台紙付きはこのキャラショーだけの限定販売だ。

有明・東京ビッグサイトにて開催された東京キャラクターショーは、8月2・3日の2日間で35，535人の来場者を記録。開幕の4日前から並んでいたという熱心なファンを筆頭に、約12，000人が2kmにもおよぶ長蛇の列を作った。

「サクラ大戦」「せがた三四郎」が目玉のセガや、「EVE」などキャラ人気の高いイマディオなど、各出展社が用意した限定商品に人気が集まった。約8,000アイテムが出揃い大成功を収めたキャラショー。次回の開催も期待できそうだ。

EVENT

村田蓮爾と竹谷隆之のコラボレーションを奏でる『バッケンローダーの世界展』9月15日まで開催中

『バッケンローダーの世界展』が9月15日まで開催中。会場は東京・渋谷のＧｏＦａ（11:00～19:00、ドリンク代のみ）。整然とした館内には村田蓮爾氏の原画、竹谷隆之氏の造形物、キャラクターフィギュアなどが並ぶ。さらに、特別限定の村田氏キャラクターのテレカとポートレートを販売。以前に描かれた村田氏のイラストも日替わりで展示される。プレオープンに来場した竹谷氏からは「みんなで作った作品なので見てください」というメッセージが贈られた。

GoFa 問い合わせ：03-3797-4417
東京都渋谷区神宮前5-52-2 JBP オーバルビル2F

⬆会場に設置されたMacでは、CGのスライド集も見ることができる。

⬅同個展会は一足早く8月16日「セガサターンフェスタ」にも特設された。

バッケンローダー攻略本も販売

「バッケンローダー」の舞台は退廃的近未来世界。その魅力的な世界設定、キャラクターイラストなど、「バッケン」のすべてが詰まったガイドブック。付録には村田蓮爾作オリジナルポストカードとおいしい1冊だ。

■ソフトバンク ■A5判
■158ページ ■1,300円

村田蓮爾サイン入りイラストを3名に

この開催を記念し、キャラクターデザインを担当する「村田蓮爾直筆サイン入りイラスト」❶を3名にプレゼント。希望者はP8の欄外を見て応募しよう。イラストはルシアン、キャロル、アイドルの3種類だ。

お詫びと訂正■LANDMARKVol.23に掲載されました、東京キャラクターショーのイマディオブースでもらえる限定トレカの記事中に誤りがありました。「EVE」の限定トレーディングカードはイマディオブースで販売されているトレカを1パック買うともらえるものです。関係者各位に多大なご迷惑をおかけしましたことをお詫びし、ここに訂正させていただきます。

夏の祭典「コミケ」に太正浪漫堂出現

8月14～16日の3日間、54回を数える夏の祭典「コミックマーケット」でも、ゲームキャラクターの物販が行われていた。企業ブースでは、セガが「太正浪漫堂・有明出張所」を出展。「サクラ2」のTシャツ、テレカ、各キャラクのタトゥシールの限定商品3点を引っさげ、相変わらずのサクラ人気を印象づけた。

花組のタトゥシールは、水にぬらして腕や顔に簡単に貼ることができる。

「ワンフェス」にオラタンの立体新作続々！

ガレージキットの祭典「ワンダーフェスティバル'98夏」が8月9日東京ビッグサイトで開催された。ジャンルを問わず多数の新作がひしめく中、「オラタン」の新作の数々は注目の的。サタマガで好評のバーチャロン少女も即完売となっていた。

テムジン、フェイ-イェン、ライデンなど「オラタン」バージョンの新型バーチャロイドも続々立体フィギュアで登場。デキも良かった。

明貴美加デザイン、みすまる☆ましい造形のテムジン少女は完売。

8月7日にはプライズ内見会も

先日のセガプライズ内見会では、'99年1～3月の新作が出展された。今回もゲームはもちろん、アニメや懐かしのテレビキャラなど大小さまざまな商品が登場。やはり今回も人気は「サクラ2」、そして「ぷよぷよ」。その他、緊急発売された「Find Love 2」のフィギュアや「インディーズCD」なども目を引いていたようだ。人気キャラクターグッズをプライズでゲットしては？

➡「ぷよぷよ」からはアルルなどのぬいぐるみ、ミニゲーム「ぷよりん」、ぷよの貯金箱などの新作が登場。今後も続々発売予定だ。

⬅「サクラ2」からは「コレクションフィギュア」と「キーチェーンフュギュア」の人気シリーズが出展。ゲームキャラ以外にも「セサミストリート」などのさまざまな人気キャラが見られた。

EVENT ジョイポリスが魔導世界で染まった！『第1回AJAPA杯ぷよ大会』決着

7月から全国各地およびXBANDの予選を勝ち抜いた、ぷよぷよの勇者・48名が8月16日、東京ジョイポリスに集結、『第1回AJAPA杯ぷよ大会』の決勝大会で雌雄を決した。今大会の予選は約10000人という激戦。その中から初代AJAPA杯ぷよマスター・服部君(関西地区予選代表・16歳)が誕生した。ラストの田中勝己ライブでは、新曲「ぷ.よ.ぷ.よ」が披露され、盛り上がりは最高潮に達した。

「セガサターンフェスタ」として催された今回、ジョイポリスに訪れていたカップルからもぷよラー達のレベルの高さに感嘆の声が。

当日はコンパイル・仁井谷社長も参加者に声援を贈っていた。田中氏のライブでは歌声のサービスも。

SOFT 「ラングリッサーV ドラマアルバム」伝説は終わっていなかった……

ラングリッサーシリーズの完結篇として6月に発売し、好評を博している「ラングリッサーV」が9月18日、ドラマアルバムとして甦る。その名も「ラングリッサーV THE END OF LEGEND ドラマアルバム」(ファーストスマイル／2,548円)。収録されているのはゲームとは違ったコメディタッチのオムニバスストーリー。川上とも子、皆口裕子などラングではおなじみの声優陣も総出演。カラオケシーンでは井上喜久子の「ぼくドラえもん」も聴ける。新たなラングの魅力がいっぱいだ。

皆口裕子演じる"ラムダ"と"マリー"の会話シーンは聴き応えあり。

News Clips ニュースクリップ

パイオニアLDC開催 アニメフェスティバル

8月9日、「夏のアニメフェスティバル」東京大会が九段会館で行われ、1,000人ものファンが集まった。「大運動会」「時空転抄ナスカ」の上映会や、同作品に出演した夏樹リオさん他の声優トークショー、フィナーレでは「胸を張ろう」を来場者全員総立ちで熱唱、紙テープも舞う盛り上がりだった。

未来のスタアに会いに ワンダーエッグへGO！

ナムコが提供するスタア発掘アトラクション「ザ・スタアオーディション」は1回300円で、モデルや歌手など6ジャンルから自分の挑戦したい職業で成功する見込みがあるかを判定してくれるアトラクションだ。8月30日には「ナムコワンダーエッグ2」にて、アトラクションで合格した人の中から厳正な審査の結果、選りすぐられた人々が集まり、最終オーディションに挑む「第二回超ビッグオーディション」が行われる。

OVA『真ゲッターロボ』発売記念 ビデオとマスコットプレゼント

OVA『真ゲッターロボ』(バンダイビジュアル)の第1巻が、LD、VHSとも1,500円という低価格で、8月25日に発売。これを記念し、「『真ゲッターロボ』第1巻(VHS)」❷と変形マスコット「チェンジ・ゲッター」❸(非売品)を各10名にプレゼント。

文化庁メディア芸術祭 4部門で作品を募集中

デジタルアート・インタラクティブ／ノンインタラクティブ、アニメーション、マンガの計4部門において優秀な作品を表彰する「第2回文化庁メディア芸術祭」が作品を募集中。'97年11月1日～'98年10月31日までに制作、発表された作品が対象となる。応募問い合わせはTel03-3535-3501(事務局)。前回のインタラクティブ部門優秀賞は「FFVII」(右写真)が獲得。

「エニックス アニメ企画大賞」作品募集■エニックスがアニメ制作事業を始めるのに伴い、『エニックス アニメ企画大賞』を行う。現在、その候補作品を募集中だ。今回募集するのはアニメ企画、アニメ声優、アニメシナリオ、メカデザインの4部門。詳しい募集要項などは事務局TEL03-5352-6431まで。なお、アニメ企画部門の大賞作品は平成11年にエニックス制作オリジナルアニメ第1弾として映像化される。応募先は〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 ㈱エニックス「エニックスアニメ企画大賞」係まで(12月31日消印有効、発表は3月12日朝日新聞紙上などで)。

「慟哭」最新作発売イベント メッセサンオーにて開催

8月6日、東京・秋葉原のメッセサンオーにて「慟哭そして…ファイナルエディション」発売記念イベントを開催。「慟哭」「神宮寺三郎」など、データイースト作品の原画・セル画の展示やプレミアムグッズが販売され、購入者に先着で特製テレカが進呈された。

店頭には本物の（？）笹本梨代が。ユーザーのボルテージも上がった!?

特製シールプレゼント

「慟哭そして…ファイナルエディション」特製シールを5名に。P8欄外を見て、プレゼント名に「慟哭シール」❹と記入し、応募してね。

「レイディアントシルバーガン」店頭予約キャンペーン当選者発表！

抽選で1名にアーケード版の基板とコントロールボックス一式をプレゼントするという「レイディアントシルバーガン」予約キャンペーンの当選者が決定。8月上旬、開発プロデューサーの井内氏（トレジャー）が東京都の落合進さん宅を直接訪れ、賞品を贈呈した。

トレジャーの超硬派シューティングゲーム（5,800円）。公式ガイドブック（1,200円）もソフトバンクから発売中。

業務用も相当やり込み、「演出がすばらしい」と絶賛する落合さん（写真・右）と井内氏が固い握手。

JOYPOLIS おめでとう！

新宿で“LOVE&HAPPY”

10月4日でオープン2周年を迎える新宿では、「愛」と「幸せ」をテーマとしたイベントを9月4日～10月4日まで行う。まず、特設されたバースデーカードにジョイポリスへのメッセージを書き添えた人全員に同館招待券が送られる。また、10月4日は、同日生まれの人に記念品を進呈するうえに、入場無料（アトラクションパスポート付き）となる。さらに、先着2000名にピンバッチがもらえる。2周年をみんなで祝おう。

お台場は「バーチャルウェディング」

昨年6月29日、第1回目が行われ、現在までに計3組の夫婦が誕生している東京ジョイポリスの「バーチャルウェディング」。東京ジョイポリスでは、この「バーチャルウェディング」を本格的にスタートさせる。執り行われる式は館内に設置された「セント・バーチャル教会」で、外国人牧師、オルガニスト、聖歌隊に囲まれた本格的なものだ。申し込みはシオノギャラリーで随時受け付け中（24時間受付／TEL0120-596369）。

挙式料■250,000円／ヘアメイク■40,000円
ビデオ撮影■40,000円／司会■45,000円
上の写真は記念すべき第1回目の挙式の模様。

この秋、超人“せがた三四郎”がPCで伝説となる……
サターンだけじゃない！ 今度はPCで“せがた”シロ！

セガPC渾身のキャラクターもの第1弾がここに登場。「せがた三四郎 超人伝説」（10月発売）は、あらゆる方向から捉えたせがたのデータベース集だ。幼少からの半生や、人間離れした体を徹底解剖、また「セガサターン、シロ！」をせがた自らが指導してくれる「三四郎カラオケ道場」など、既存の素材を使わず、すべてを新規収録。10月29日発売のサターンタイトル「せがた三四郎 真剣遊戯」とあわせて、せがた道を堪能しよう。

“せがた”の超人ぶりは、スクリーンセイバーでも披露される。

Windows95&98、Macintosh両対応。価格5,800円／税別。

最新のDirectXで夢は広がる!?

8月19～22日、マイクロソフトは「Meltdown Tokyo 98 SUMMER」を開催。参加メーカーはDirectX 6.0やWindows 98対応のアプリケーションやハードウェアの互換テストを行った。セガPCも発売予定の「E0」「ラリー2」他の動作テストを実施。最新のDirectXを使ったPCタイトルからドリームキャストという流れも出てきそうだ。

10月2日発売の「メモリアルセレクション」（5,800円）も展示。

未来航路 La'cryma Christi
ポリドール／1,050円

発売中

メジャー1年目を迎えてさらに盛り上がりを見せる、ラクリマの今年2作目。テレビ東京系『真夜中の探偵Night Walker』エンディングテーマ。

wanna Be A Dreammaker globe
avex globe／1,020円

9・2発売

「Love again」以来、新しい音を作ってきた彼らが、4枚連続リリースを決定。4曲に込められたメッセージは？ 第1弾のみ、初回特殊トレー仕様。

白日 GRAPEVINE
ポニーキャニオン／1,020円

9・2発売

“ハクジツ”と読む今度の新曲は、攻撃的なロックで、私たちの期待に応えている。ボーカル、田中和将の突き通る魅力的な歌声が聴ける。

CLOUD 9 THE MODS
Antinos／3,059円

9・2発売

'81年のデビュー以来、時代に流されることなく自分たちの音を貫き続けてきた彼らのニューアルバム。日本ロックの真髄を堪能しよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.25 LANDMARK（商品名＋プレゼント番号）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは9月10日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。プレゼント番号は商品の後に記した数字です。

BOOKS REVIEW

サターンユーザーの使える1冊

お盆休みを利用して、自らの手で葬ってしまったゲームキャラの英霊たちを偲び、霊場恐山に参拝してまいりました。

順位	書名	出版社	本体価格
1	慟哭そして… 公式原画集	徳間書店	2,095円
2	お嬢様特急 公式攻略ガイド	主婦の友社	950円
3	Pia♥キャロットへようこそ!!ビジュアルファンブック	アスペクト	1,900円
4	ルナ2 ～エターナルブルー～ 公式攻略ガイドブック	富士見書房	1,200円
5	この世の果てで恋を唄う少女YU-NOⅢ セーレス	ケイエスエス	857円

東京・秋葉原 書泉ブックタワー調べ（8月1～15日）

PICK UP!

ファイティングバイパーズ2 オフィシャルガイド

■ソフトバンク ■A5判
■160ページ ■1,400円

デイトナUSA2 オフィシャルガイド

■ソフトバンク ■A5判
■96ページ ■1,200円

今回は街で遊べるセガのゲームの攻略本を2冊紹介する。ゲームセンターに行く前に、これでしっかり予習しておこう。

まずは「ファイティングバイパーズ2」。写真、コマンド表、データの数値とも、かなり細かいが、決して見づらいわけではない。テクニック解説も充実し、1発目の入力から2発目入力までの秒数を明示するなど、誌上におけるタイミング伝授の限界に挑戦する意欲が嬉しい。隅々まで熟読してほしい。

お次は、「デイトナUSA 2」。マシン解説からタイムアタックポイント、他車を追い抜くためのテクニックなど、レースをより熱くプレイするための情報が整理されている。インタビューやテーマ曲の紹介など、読み物も楽しめる内容だ。

2冊とも繊細な操作方法を正確に誌面で表現しようとした努力の書。ライバルに差をつけたいなら利用しない手はない。

ハイスクールテラストーリー 公式ガイド

■ソフトバンク
■A5判
■80ページ
■1,200円

多彩な人間関係も人物相関図として整理され、全体に美しく見やすい。攻略ページでは、各シナリオでの注意点、ゲームの流れを示した攻略チャート、イベントの発生日やその条件、パラメータの変化などが紹介されている。文化祭や体育祭、中間テストなどで発生するミニゲーム攻略は、操作方法などが簡潔に説明されている。

電撃攻略王 ルナ2 エターナルブルー 完全攻略ガイド

■メディアワークス
■A5判
■128ページ
■950円

とても見やすく整理された攻略本。文章は少なめだが、すっきりときれいなマップと豊富なデータ掲載で、内容的に不足はない。チャートページとマップページに分かれ、進行チャートとその解説、行動のチェック、宝箱の中身、ステータス回復のための女神像の位置などが掲載されている。便利なゲームガイドとして重宝するだろう。

ラングリッサーV ゲームガイドブック

■徳間書店
■A5判
■146ページ
■1,200円

実用性に徹した攻略本だ。設定資料やシリーズの紹介、インタビューなど、関連記事は皆無だが、その分、徹底して攻略記事に集中できる。シナリオ攻略は、ストーリーが詳しく記されており、マップは敵キャラの出現位置、ショップアイテムなどが紹介されている。他に隠しコマンド、グッドエンディングのための条件も掲載。

日本代表チームの監督になろう 世界初、サッカーRPG 公式ガイドブック

■エニックス
■A5判■192ページ
■1,238円

わが国念願のワールドカップ初出場は全国民的なニュースだった。その感動を呼び戻し、無念を晴らすなら本書をしっかりと活用すべし。ゲームの基本システム、監督、選手、チームの育成、施設の拡張など、段階を踏んで達成できるように整理されている。チームデータには各選手のパラメータが詳細に図式化されている。

DEEP FEAR パーフェクトガイド

■アスペクト
■A5判
■128ページ
■1,100円

基礎知識解説がていねいだ。ポイントを箇条書きや枠組みで整理し、潜水艦というハードなイメージのゲームを、より身近なものに引き寄せてくれる。攻略ページは、そのエリアでの移動マップとルート、各部屋の配置、入手アイテムやイベントなどがチェックされている。アスペクト社のシリーズとしては地味な印象が残るが実用的。

街スペシャルガイド ～サウンドノベルシナリオ入門～

■メディアファクトリー
■A5判
■136ページ
■1,200円

本書は、攻略要素のほかに、サウンドノベルのシナリオを書きたいと思っている人へのガイドブックでもあるという、ユニークな一面をもっている。サウンドノベルやゲームブックの変遷、シナリオ制作の流れを整理し、随所で「街」を例に出している。気になる攻略は、各シナリオと人物の関連、ポイント、キーワードなどを考察。

●価格はすべて本体価格（税別）です。

特別企画

ほんものの湯川

テレビCFで話題のセガ・湯川専務スペシャルインタビュー

ドリームキャスト発売に向け

がんばれ湯川専務！

湯川専務が捨て身でセガの姿を演じる話題のＣＦシリーズ。９月上旬からバージョン３が放映予定だ。次こそは、立ち上がる姿が見られるのか！

Version1「とある街の声」編

根っからの大阪気質のせいか、街で絡まれるシーンでは「逆に怒鳴り返してしまって、監督さんに『そんな大阪弁でやらないでください。もっと弱い専務でやってください』と注意された」という。ただそんなことがあっても、「酔っ払う姿はいつもと同じだから、部下は地でやっていると思っているんじゃない」とも。

Version2「夢」編

多忙なスケジュールを縫って撮影に臨んだため、「山のシーンでは天候が悪くて、1.5本を２日で撮ってしまった」という。そんなバイタリティ溢れる彼の姿にセガの社員は「頑張ってください」と応援してくれているとか。

ＤＣを会社全体で盛り立てる

──湯川さんはセガで今、どのような仕事を担当されているのですか？

湯川　現在、私はセガで渉外と流通の部門を担当しています。渉外の部門では、ソフトを作っていただいているサードパーティーさんに、ドリームキャスト（以下ＤＣ）で引き続き素晴らしいソフトを開発していただけるよう、あるいは今まで未参入だったメーカーさんにこれを機会に参入していただけないかとお願いに上がっているんです。それと、ＤＣはネットワークという新しい機能を持っていますので、そちらに関する折衝なども行っています。また、流通の部門では年末に向けてＤＣを販売していかなければならないわけですから、販売店さんのほうにもＤＣをどんどん売ってもらえるよう販売店回りをしています。ＤＣはショップの方にも非常に評判がいいんですよ。

──湯川さん自身、ＤＣができ上がってきた時はどのように感じましたか。

湯川　それはもう「最高」ですよ。だって、世界的にもトップの技術水準、各メーカーさんの叡智を結集させたのですから。ただそれに合わせて、セガという会社も変わっていかなくてはならないと決意を新たにしましたね。そもそもセガの強みはコンシューマとアミューズメントの部分を両方持っているということだと思うんです。ＤＣではそれを融合させた、新しい遊びを提案していくこともできるじゃないですか。例えば、ビジュアルメモリに収めたデータをジョイポリスに持っていくと特別な遊びができるとか。ＤＣ自体だけではなく、コミュニケーションの遊びを演出する道具としてＤＣを普及させたい。だからこそ、セガ全体で盛り立てていかなきゃならないんです。

秋元さんの狙いは当たっていると思う

──そのＤＣの発売に向けて、決意の表れとして今回のＣＦが作られた。

湯川　そうです。最初、絵コンテが上がった時はやはり社内でも侃々諤々で。「ここまでやる必要はないんじゃないか」とね。でもやる限りは「今までのセガとは違うんだ」っていうことを見せなくてはならないでしょ。そういう流れを変えるという意味ではプロデュースされた秋元さんの考え方は成功していると思いますよ。あれだけやれば関心を持たれますからね。社長がやるのが一番いいと思うけど、いろいろな事情でできないということでしたから、だったら私がやろうと引き受けたんです。

──ＣＦのプランがきた時には「これはいける」って思われたのでは？

湯川　話をもらった時は、責任重大だなぁと。でもだからこそ、他にやる者がいなければ、私がやろうかなと思ったんです。やっぱりセガは変わるんだ、っていうことを見せていくためにもね。本物の社員が出ることでより一層注目してもらえますからね。これは、もう“一粒で三度おいしい”ですね（笑）。

──そう言えば、眼鏡は？

湯川　実は、眼鏡はＣＦだけなんです（笑）。普段はかけていません。だから、街では意外と気づかれないですよ。

──でもＣＦはかなりの反響ですよね。

湯川　はい。非常によく見ていただいているんで、仕事では名刺を見せなくても「ああ、湯川さん」と（笑）。非常にありがたい話です。「『がんばれ湯川専務！』っていうゲームでも作ろうか」なんて話も出ますし、「あの人は奥さんですか？」なんて聞かれることもありますね（笑）。交渉の場でも始めから和やかに話が進められるわけですから、非常に助かっていますね。

──その辺は、以前同様にＣＦ出演された「ロボ・ピッチャ」（'84年放映・セガ）の頃と同じでは？

湯川　確かに、似たような感じはしま

高等テクニックに挑戦したセガのCF

ゲーム業界は新聞紙上などであれだけシェア争いが報道されているにもかかわらず、ＣＦに関しては、これまでまるで競争がないかのように描かれてきました。今回のセガのＣＦはそのパンドラの箱を開けて、“プレステ”に対する劣勢を認めたわけです。もちろん『ドリームキャスト』という切り札を控えてこその白旗宣言ですが、ジャーナリスティックな手法を使って、世間を巻き込んでやろうという強い意志を感じます。

同様に湯川専務の起用も、現実にアクセスするための手段です。役者が演じるより、本物の専務が出演したほうが、話題としてマスコミに取り上げられＰＲ効果が狙える。このアイデアはセガの役員に就任した秋元康さんのもので、世の中の反応を読んだ仕掛け作りはさすがです。またＣＭプランナーは「ＪＲ東日本」や「Ｊ－ＰＨＯＮＥ」も手掛けている電通の岡康道さん。ライバル商品を引き合いに出す「挑戦広告」を多く作っている。さらにディレクターは、ＴＢＣの「ナオミ」などを演出した山内健司さん。そんな一流の才能がこのＣＦを陰で支えているんです。（広告批評／白滝氏）

広告批評 白滝明央　ＣＦをはじめ広告全体を見渡す広告専門誌「広告批評」。中でも氏はゲーム業界にも精通。

湯川専務のCFをどう思いますか？

良い 46.5%
見ていない 19.8%
普通 18.7%
悪い 9%
その他 6%

８月21・28号読者アンケートで、湯川専務のＣＦに関し、調査を行った。まず、「良い」が46.5%と半数近くの人が評価している。しかし、「悪い」「見ていない」というマイナスの反応も、合わせて28.8%に上っているようだ。現段階では、サタマガ読者の間でも賛否両論だが、今後、ＣＦの展開如何でこの数値も変化してくるだろう。シリーズを通じて、どういう評価が得られるか、注目したい。

専務に迫る！

セガの企業ＣＦ「湯川専務シリーズ」が世間で大変注目されている。そこで、このＣＦに出演した湯川専務とはどのような人なのか。セガ社内の“本当の仕事場”（左の写真）におじゃまし、ほんものの湯川氏を直撃した！

すね。同じように話題性もありましたし。セガはもともとアミューズメント施設を中心にやっていたわけですが、そのセガが家庭用ゲーム機を作り、それと同様におもちゃにも参入し、そして「ロボ・ピッチャ」も生産した。新しいことを始めなければならないという意味では、あの頃は今と近い状況でしたからね。当時は流通ルートを持っていないですから、それも開拓しなくてはならなかった。それで、私自らがＣＦに出演すれば注目もされるでしょうし、「セガはこういう会社だ」とわかりやすいじゃないかと判断して、当時も出演を決めた。顔であいさつできますからね。結果的にも、非常に効果がありましたよ。それでセガはセガなりの流通経路を開拓できたんです。

グループ全体でＤＣに取り組んでいます

――ところで、湯川さんがセガに入社されたのはいつ頃だったんですか。

湯川　14年ほど前、ＣＳＫがセガを傘下に入れた時、ゲームを作っているこのセガという会社が面白いなと、自ら手を挙げて、常務として入社しました。ちょうどその頃、それまでのアミューズメント施設中心の状態から家庭用ゲーム機の生産を開始したんですよ。それで私が、家庭用ゲーム機の販売部門を担当することになったわけです。

――「家庭用ゲーム機を始める」と聞いて、その頃はどう思いましたか？

湯川　先に任天堂さんは始められていて、「これは面白いな」と思っていましたから、当然やるべきだと。ゲームウォッチがヒットし、ゲームセンターではインベーダーが流行り、きっと家庭用ゲーム機も当たるだろうなという確証はありましたね。それで、セガが当時出したのが「SG-1000」とか「SC-3000」。パソコンのような機械で、任天堂さんのファミコンはかっこいいのにって思ったりもしましたけど（笑）。

――ＣＳＫからセガに来て、戸惑いなどはありましたか。

湯川　私はずっとオーナー経営者である大川の下でやってこれて、非常に恵まれていると思っているんです。だから、セガに来ても何もかわらない。私の人生の最大の幸せは大川に出会えたことだと思っているんです。30年前に彼に出会い、はみ出し者の私をコンピュータサービス（現ＣＳＫ）に第１号社員として大川社長（現会長）に拾ってもらった。今までよく我慢して使ってくれているなと。彼自身が会社を絶対大きくしてやろう、我々にも胸の張れるような会社にしてやりたい、絶対俺は成功するという強い信念のもとでやってきましたから、社員に対しての心づかいが温かくて……。人間としても育ててもらいましたし、仕事のやり方も教えてもらった。お互い酒好きですから、会長のカリフォルニアの別荘で一緒にワインを飲んで過ごしたりもするんですよ。感謝していますね。今は、彼を含めてグループ全体でＤＣを支援してくれていますから心強いです。

エンターテイメントの会社として生まれ変わりたい

――今までずっとセガを応援してきたユーザーの中には、今回のＣＦはひどいという意見もあるようですが。

湯川　ただ、現実にサターンと“プレステ”ではこれだけ差がついてるわけです。実際に“プレステ”のほうが面白いって言葉、聞きますしね。その姿をありのままで出すことが企業広告としての誠意なんじゃないか、という判断だったんです。でもその代わり、今度のＤＣはごっついんですよ、って自信があるわけです。一連のコマーシャルでその辺も徐々にわかっていただけると思いますよ。ただセガはエンターテイメントの会社ですから、これぐらいの遊び心があってもいいんじゃないかと思うんですけどね。

――すると、セガは変わると。

湯川　今後は、総合的な遊びを創造する、人との関わりを提供する会社にしていきたいなと思っています。セガは面白い、セガは楽しい、セガは常に驚きを与えてくれる会社だと思ってもらえるようにしたい。それに、ゲームでもネットワークでも遊べる、新たなゲーム機が出てくることで、新規のライトユーザーの方にも幅の広い遊びを創造してもらえるんじゃないかなと思うんです。そして、セガは総合的エンターテイメントの会社へと脱皮していくんですよ。そうして１年後には、自然に「ドリキャスが面白いよ」って言ってもらえたら一番嬉しいですね。

「いつか、ドリキャスが面白いよって言ってほしい」

セガ・エンタープライゼス
専務 取締役
湯川英一

ゆかわひでかず　1943年大阪生まれ、55歳。1968年にコンピュータサービス（現ＣＳＫ）の設立に参加。1984年常務取締役としてセガへ。現在はセガ・専務取締役、ＣＳＫ・取締役、日本カードセンター・代表取締役専務などを兼務するという多忙な日々。ＤＣの成功とともに実現させたい夢が「日本カードセンターのＱＵＯカードをテレホンカードに代わるギフトカードとして普及させる」というもの。座右の書は「予兆」（大川功著）。プライベートでは「冬はスキー、夏はダイビング、土日にはフィットネスクラブ」を楽しむというスポーツマンで、高校時代も野球一筋だったそうだ。一部のインタビューに「家にはPSがある」と答えていたが、「そりゃ、他社のゲームもやらなければ（笑）。セガでは『The HOUSE OF THE DEAD』などのアクションやレース系のゲームが好きです」とも。現在、ホームページも開設中（http://www.sega.co.jp/sega/yukawa/）。（左上の写真は「ロボ・ピッチャ」のＣＦの湯川氏）

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN It's NEW

期間に発売されたタイトルを総ざらえ！

8/22▶8/28に発売のHOTなタイトル

最近は今週発売されるカプコン作品のような、昔のタイトルを何本か収録したソフトが多いよね。今はなかなかプレイ環境が整わない、昔の業務用の作品などは、その意義も大きいよね。

8/27 BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）

NECインターチャネル／6,800円／S・RPG

"罪"の意味が逆転した世界

ゲームとしては、面クリアタイプのシミュレーションという位置づけになる本作。我々の世界で言うところの神が邪悪な存在として扱われている、といった今までにない世界観に目がいきがちだが、その戦闘パートの作り込みにも注目していこう。

最大の特徴は、敵の亡骸を攻撃して入手できる「ブラッディ・ポイント」だろう。これを使うことにより、初めて魔法の行使が可能になるのだ。また、経験値を戦闘に参加した任意のキャラクターに振り分けられるのもうれしいところ。お気に入りのキャラクターだけ強くすることも可能なのだ。

武器は、種類や使うキャラクターによって射程・攻撃範囲が異なる。戦術によって使い分けていこう。

8/27 スーチーパイアドベンチャードキドキ♥ナイトメア（スペシャルパッケージ版）

ジャレコ／3,800円（2枚組）／ADV（18歳以上推奨）

お手ごろ価格で再登場!!

今年2月にリリースされた「ドキドキ♥ナイトメア」が、オリジナルパッケージでお買得になって登場！それまでのシリーズとはうってかわって恋愛アドベンチャーになったこの作品。物語の舞台は、シリーズでおなじみの女の子たちの住む神用賀だ。そこに突如出現した夢魔リリスの手から、女の子たちを守りきるのがこのゲームの目的。

また、「ドキドキ♥ナイトメア」の魅力といえば、じっくりたっぷり楽しめるディスク2。一番の目玉は、ディスク1で結ばれた女の子との後日談を楽しめるデートモード。その他にも、ミニゲーム集やサウンドテストなどが入っているぞ。

リリムと女の子を賭けて（?）ナゾナゾ対決！この対決でスーチー戦士全員を助けると最終日に……？

8/27 カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～

カプコン／5,800円／バラエティ

数多くのシューティングがリリースされた時期にありながら、名作との評価を受けた「19」シリーズ。その初期の3作品を収録した本作は、ゲーム以外にも当時描かれたイラストなどが収められており、資料集としての価値も高い。また、キーコンフィグからステージセレクトまで、オプション機能も充実している。

インストラクションカードや企画書など、今となっては貴重な資料を数多く収録。

『1942』 ボタン一つで緊急回避できる「宙返り」が目新しかった。

『1943』 いわゆるボムに相当する「メガクラッシュ」を導入。

『1943改』 難易度が上がり、4種類ある武器の使い分けが重要に。

8/27 魔法使いになる方法

テイジイエル／6,800円／RPG

3つのシナリオで楽しさ3倍！

魔法使い見習いの女の子が主人公となるこの作品。主人公を3人の子の中から選択でき、それぞれ物語の展開が変わってくるのだ。もちろんどの子も目指すは一人前の魔法使い！……になるためにも、簡単にゲームの流れを見ていこう。

それぞれの師匠から課題を出されたら、まずは書物を読んだりして魔法の勉強をしよう。それを終えたら次は材料探し。フィールド上で待ち受けるさまざまな障害を魔法で乗り越え、目的の材料を求めて駆けずり回ろう。そして材料が全部揃ったら、いよいよ研究室で実践だ。見事成功すれば、師匠から新しい称号をもらえるぞ。

魔法の種類によって必要な材料はさまざま。集めた材料を使っていろいろ調合してみるのも楽しいぞ。

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

これから発売されるソフトを完全チェック！

このページの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機能】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
銃…バーチャガン
ケーブル…対戦ケーブル
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック
ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGA SATURN セガサターン

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	3日	スレイヤーズ ろいやる2	6,800円	角川書店／ESP	RPG	
	17日	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	17日	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
	17日	★ファルコムクラシックス(セガサターンコレクション)	2,800円	日本ビクター／日本ファルコム	RPG	
	23日	ソルヴァイス	6,800円	アルトロン	A・RPG	
	23日	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	5,800円	カプコン	バラエティ	
	23日	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
	23日	The Legend of HeroesⅠ&Ⅱ 英雄伝説	5,800円	GMF	RPG	
	23日	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	6,800円	セガ	ADV	②
	23日	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮	4,800円	セガ	S・RPG	
	23日	デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	5,800円	バンダイ	育成SLG	
	23日	麻雀学園祭DX～前日にまつわる奮戦記～	5,800円	メイクソフトウェア	麻雀	18推
10月	1日	★ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	6,800円	SNK	格闘ACT	③、RAM必須
	1日	初恋物語	5,800円	徳間書店インターメディア	育成SLG	
	1日	★機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	2,800円	バンダイ	ETC	欄外1
	1日	バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	5,800円	ビング	SLG	②
	1日	桜通信～ReMaking Memories～	6,800円	メディアギャロップ	ADV	18推
	8日	★コットン ブーメラン	5,800円	サクセス	SHT	4メガRAM対応
	15日	カプコン ジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	5,800円	カプコン	バラエティ	
	15日	SEGA AGES アイラブミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険 アイラブドナルドダック/グルジア王の秘宝	4,800円	セガ	ACT	
	22日	★ストライカーズ1945Ⅱ	5,800円	彩京	SHT	
	22日	★マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号!～(セガサターンコレクション)	2,800円	データイースト	PUZ	
	29日	バーチャコールS(通常版)	6,300円	キッド	恋愛SLG	マウス、マルコン、18推
	29日	バーチャコールS(初回限定版)	6,800円	キッド	恋愛SLG	③、マウス、マルコン、18推
	29日	☆せがた三四郎 真剣遊戯	4,800円	セガ	ETC	
	29日	ファルコムクラシックスⅡ	5,800円	日本ビクター／日本ファルコム	ETC	
	下旬	ミズバク大冒険	3,800円	ビング	ACT	
	未定	本格花札	5,800円	アルトロン	TAB	
	未定	ROX－ロックス－	5,800円	アルトロン	PUZ	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER(通常版)	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	★MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER(4メガRAM同梱版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	電車でGO! EX	未定	タカラ	SLG	専用コントローラー対応
11月	5日	Find Love 2～Rhapsody～	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
	12日	★SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応
	26日	★ウィザードリィ リルガミンサーガ	5,800円	ソリトンソフトウェア	3D・RPG	

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	下旬	e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
	未定	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	5,800円	カプコン	バラエティ	
	未定	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊙パッケージ～	7,800円	ジャレコ	麻雀&ADV	③、18推
	未定	ファーランドサーガ 時の道標	6,800円	テイジイエル	S・RPG	マウス
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
12月	未定	カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～	5,800円	カプコン	バラエティ	
	未定	★サクラ大戦 帝撃グラフ	4,800円	セガ	ETC	2枚組
今秋	未定	フレンズ～青春の輝き～	7,200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	1-4メガRAM対応
	未定	ルームメイトW～ふたり～	6,800円	データム・ポリスター	ETC	②
	未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
	未定	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	7,200円	NECインターチャネル	S・ADV	②、18推、1-4メガRAM対応
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
今冬	未定	★She'sn(シーズン)	6,800円	キッド	恋愛ADV	18推
	未定	★瑠璃色の雪	6,800円	キッド	恋愛ADV	18推
	未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
	未定	★6インチまいだーりん	未定	キッド	ADV	18推
98年内	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
来春	未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外2
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
	未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
	未定	無人島物語外伝 高持教授の大冒険(仮称)	未定	KSS	SLG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
	未定	★NOëL3	未定	パイオニアLDC	ADV	
	未定	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～(セガサターンコレクション)	未定	ヒューマン	SLG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	未定	ビング	SLG	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※1「機動戦士ガンダム ギレンの野望」が必須
※2「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須、「タワーオブドゥーム™」は4メガRAM対応

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP15

ソフト売上げ

夏休み話題の新作が入ってきた今週の売り上げデータ。昨年と比べると、さすがにちょっと売上本数がきびしいけれど、手堅く遊べるソフトも多かったぞ。やり残しは後悔するぞ。

1位 前回2位 ルナ2 エターナルブルー

角川書店・ESP／'98年7月23日発売／6,800円（2枚組）／RPG

推定期間販売本数 2万8926本

推定累計本数 9万7393本

前回に引き続いて好調な売れ行きを見せ、いよいよ10万本目前！ この勢いがどこまで続くか今後も要注目！

2位 NEW SOFT バッケンローダー

セガ／'98年8月6日発売／5,800円／S・RPG

推定期間販売本数 2万4471本

推定累計本数 2万4471本

キャラクターデザインに村田蓮爾氏を起用した作品が、見事ランキング2位に。時期を考えると妥当な本数？

3位 前回1位 DEEP FEAR

セガ／'98年7月16日発売／6,800円（2枚組）／ADV（18歳以上推奨）

推定期間販売本数 1万9945本

推定累計本数 8万8514本

地味ながら、着実に売上げを伸ばしている「DEEP FEAR」。じっくり売れているのは良作の証明かな？

4位 NEW SOFT プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション

セガ／'98年8月6日発売／5,800円／SPT

推定期間販売本数 1万7924本

推定累計本数 1万7924本

「グレナイ」の最新作が発売。選手データが新しくなったほか、なりきりモードに新要素が追加されているぞ。

5位 NEW SOFT お嬢様特急

メディアワークス／'98年7月30日発売／6,800円（2枚組）／ADV

推定期間販売本数 1万6287本

推定累計本数 1万6287本

あかほりさとる事務所が脚本を手がける本作。日本縦断特急が舞台だけに、各地の観光名所も登場するぞ。

6位 前回4位 ハイスクール テラ ストーリー

キッド／'98年7月23日発売／5,800円／恋愛SLG（18歳以上推奨）

推定期間販売本数 1万2983本

推定累計本数 3万0936本

パソコンからの移植作品が前回に引き続いてランクイン。もうお目当ての娘とのハッピーエンドは達成した？

7位 NEW SOFT ルパン三世　ピラミッドの賢者

アスミック／'98年8月6日発売／5,800円／ACT

推定期間販売本数 1万1109本

推定累計本数 1万1109本

『ルパン三世』のオリジナルストーリーが展開するこのゲーム。3Dのルパンが拝めるのはこの作品だけ！

8位 NEW SOFT 慟哭 そして…　ファイナルエディション

データイースト／'98年8月6日発売／6,800円／ADV（18歳以上推奨、マウス対応）

推定期間販売本数 9555本

推定累計本数 9555本

数多くのオマケがついている本作。世界で1体しかない梨代等身大フィギュアの応募券もポイント高し！

9位 前回5位 魔導物語

コンパイル／'98年7月23日発売／5,800円／RPG

推定期間販売本数 9329本

推定累計本数 2万3987本

もう"1周目"をクリアした人も多い？ 2周目は隠しアイテムが増えているなど、また違う楽しみがあるぞ。

10位 前回6位 日本代表チームの監督になろう!~世界初、サッカーRPG~

セガ・エニックス／'98年6月25日発売／6,800円／SPT+RPG

推定期間販売本数 8018本

推定累計本数 18万4757本

最近は以前ほど派手な売れ方はしていないけど、安定して数字を伸ばしている本作。20万本まであと少し！

順位	前回	タイトル	発売元／発売日／価格／ジャンル	期間本数	推定累計本数
11位	10位	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	バンダイ／'98年4月9日発売／6,800円／SLG	7114本	26万0069本
12位	11位	スーパーロボット大戦F～完結編～	バンプレスト／'98年4月23日発売／6,800円／S・RPG	6998本	52万7860本
13位	8位	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／'98年6月25日発売／3,800円／ACT	5769本	3万1561本
14位	9位	ラングリッサーV　THE END OF LEGEND	メサイヤ／'98年6月18日発売／6,300円／S・RPG	5297本	9万3345本
15位	7位	レイディアント シルバーガン	コナミ／'98年7月23日発売／3,800円／バラエティ	4586本	1万7946本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は7月28日～8月17日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）
※集計は2週間分です。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

今号から、ドリームキャストのタイトルと分けての集計となった"期待のランキング"。まだギャルゲー関係が強そうだけど、デキが良ければOKだよね。秋口も話題作は多いぞ？

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回2位 **Pia♥キャロットへようこそ!! 2**

NECインターチャネル／今秋発売予定／価格未定(2枚組)／恋愛SLG(18歳以上推奨、1・4メガRAM対応)

315 POINTS

開発進行度 100%

あとは発売を待つばかり

P148からの記事では、ついに完成したオープニングムービー、そして新ヒロインの1人、ともみのキャロット制服姿がお披露目に！ 2枚目のディスクの内容は次号に掲載予定だ。

2位 前回6位 **機動戦艦ナデシコ The blank of 3years**

セガ／9月23日発売予定／6,800円(2枚組)／ADV

298 POINTS

開発進行度 ？%

新情報満載でお届け!!

ただのサウンドノベルではなく、恋愛要素も入っている本作。今回は話の進め方によって主人公の性格が変わる「人格マトリックス」システムを紹介しているぞ。詳細はP168で。

3位 前回4位 **フレンズ～青春の輝き～**

NECインターチャネル／今秋発売予定／7,200円／恋愛ADV(1・4メガRAM対応)

285 POINTS

開発進行度 86%

変更点を再チェック!

ムダな行動をしなくてすむように改良されていたり、シナリオが一部変更された本作。それにともなって、追加された絵も多数ある。パソコン版を遊んだ人も要チェックかな。

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

13位 NEW TITLE **電車でGO! EX**

タカラ／10月発売予定／価格未定／SLG(専用コントローラー対応)

135 POINTS

開発進行度 75%

オリジナル要素に注目!

「雪の東海道線」などの新要素が盛り込まれた「電車でGO! EX」がランクイン!! 気になる専用マスコントローラーは別売りで同時発売されるぞ。

25位 前回27位 **モンスターメーカー～ホーリーダガー～**

NECインターチャネル／発売日未定／6,800円／SLG

62 POINTS

開発進行度 ？%

ついに概要が明らかに!!

タイトル発表からしばらく情報がなかったけど、今号は待望の最新情報を掲載しているぞ。キャラ&ゲームシステムに迫る必見の記事はP164!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	11	バーチャコールS	キッド／10月29日	268
5	3	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	245
6	5	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP／9月3日	240
7	7	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ／9月23日	229
8	8	ワーズ・ワース	エルフ／今秋予定	200
9	9	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	183
10	新	せがた三四郎 真剣遊戯	セガ／10月29日	181
11	10	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワープ／発売日未定	151
12	13	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／10月予定	147
13	新	電車でGO! EX	タカラ／10月予定	135
14	12	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊙パッケージ～	ジャレコ／11月予定	129
15	14	ダービースタリオン(仮称)	アスキー／10月予定	128
16	17	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	カプコン／発売日未定	102
17	16	ファルコムクラシックスII	日本ビクター・日本ファルコム／10月29日	100
18	25	幻想水滸伝	コナミ／9月17日	89
19	15	ルームメイトW～ふたり～	データム・ポリスター／今秋予定	86
20	24	シミュレーションRPGツクール	アスキー／9月17日	80
21	20	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ／発売日未定	75
22	18	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	カプコン／9月23日	74
23	23	制服～ハイスクールカウントダウン～	ユーメディア／発売日未定	71
24	28	e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO／11月下旬予定	68
25	27	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	NECインターチャネル／発売日未定	62
26	22	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	コナミ／発売日未定	61
27	19	Find Love 2～Rhapsody～	ダイキ／11月5日	60
28	36	スチームハーツ	戯画／9月23日	52
29	34	初恋物語	徳間書店インターメディア／10月1日	49
30	26	桜通信～ReMaking Memories～	メディアギャロップ／10月1日	46

OTHER CHECK! COMING SOON!!

24 e'tude prologue～揺れ動く心のかたち～

発売が11月下旬に決定。先行発売のパソコン版はプレイした？

? NOëL3

緊張感あふれる物語が展開されるこの作品。詳細はP160から！

※上のデータのポイントは8月21・28日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

セガサターン SATURN MAGAZINE 読者参加型企画 Vol.108

読者レース WEEKLY

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は3週間ぶりの読者レースだけに新作ソフトが続々登場！

↓オッズ表サターンA　8月28日現在発売済みサターンソフト総本数:1048本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADV+SLG	9.689
2	4	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5688
3	12	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.5067
4	7	仙窟活龍大戦 カオスシード＜通常版／初回限定版＞	SLG	9.4961
5	5	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.4905
6	8	グランディア	RPG	9.4856
7	9	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.4807
8	6	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.48
9	10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.4785
10	11	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4698
11	13	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.4601
12	2	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	S•RPG	9.4347
13	14	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4218
14	15	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.413
15	16	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.4034
16	19	街	NOV	9.3859
17	18	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.3856
18	24	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.3776
19	21	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3751
20	20	プリンセスクラウン	A•RPG	9.375
21	17	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ADV	9.372
22	22	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.368
23	3	リンダキューブ 完全版	RPG	9.3611
24	23	シルエット ミラージュ	ACT	9.3579
25	新	ルナ2 エターナルブルー	RPG	9.3538
26	25	AZEL—パンツァードラグーンRPG—	RPG	9.3448
27	26	Pia♥キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.3365
28	29	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3218
29	28	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3205
30	27	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3201
31	32	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.3005
32	33	ポリスノーツ	ADV	9.2937
33	34	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.2921
34	31	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.2755
35	35	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.275
36	36	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2647
37	39	ガングリフォンII〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.2592
38	37	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2569
39	30	ステラアサルトSS	SHT	9.2465
40	38	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2362
41	40	だいな♥あいらん	ADV	9.236
42	41	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.2352
43	43	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2189
44	45	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2148
45	46	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.2068
46	44	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1888
47	47	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.1839
48	42	メルティランサー Re-inforce〈通常版／初回限定版〉	SLG	9.1777
49	55	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.1698
50	48	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1634
51	50	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1555
52	52	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1432
53	51	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.1323
54	53	クーリエ・クライシス	ACT	9.125
55	56	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1168
56	58	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.1119
57	59	バトルガレッガ	SHT	9.1096
58	60	悠久幻想曲	RPG	9.097
59	71	スーパーリアル麻雀P7（18歳以上推奨）	TAB	9.0952
60	61	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.0923
61	54	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.0909
62	62	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.079
63	70	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	ADV	9.0694
64	64	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.0648
65	65	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	9.0611
66	63	SEGA　AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.0588
67	66	マリカ～真実の世界～	RPG	9.0585
68	69	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	9.0534
69	68	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0531
70	67	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0481
71	74	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	9.0441
72	73	花組対戦コラムス	PUZ	9.0383
73	76	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG	9.0345
74	75	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	9.0344
75	49	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	9.0303
76	79	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0051
77	103	GAME BASIC for SEGASATURN	ETC	9.0
78	77	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9995
79	81	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9983
80	72	バロック	RPG	8.9929
81	82	バーチャファイター	ACT	8.9902
82	78	バーニングレンジャー	ACT	8.9859
83	84	エターナルメロディ	SLG	8.9806
84	83	BULK SLASH	SHT	8.9794
85	85	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	8.9756
86	87	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.9696
87	86	マステストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.9687
88	98	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	8.9655
89	80	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.9588
90	88	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9527
91	90	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.95
92	91	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9472
93	92	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9403

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
94	94	バーチャコップ	SHT	8.9382
95	95	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	8.9375
96	96	ワイアラエの奇蹟—Extra 36 Holes—	SLG	8.9375
97	97	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9372
98	93	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9371
99	89	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.9302
100	100	ソニックジャム（サタコレあり）	ACT	8.9229
101	99	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A•ADV	8.922
102	107	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	8.9178
103	101	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9107
104	102	組み立てバトル くっつけっと	SLG	8.909
105	109	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	8.909
106	104	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9045
107	106	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9
108	108	ダライアス外伝	SHT	8.8922
109	新	お嬢様特急	ADV	8.8888
110	114	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.8888
111	110	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8885
112	111	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8823
113	112	タクティクス オウガ	RPG	8.8791
114	113	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.861
115	145	大航海時代外伝	S•RPG	8.8571
116	115	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.8485
117	116	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8393
118	117	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8264
119	新	魔導物語	RPG	8.8235
120	125	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.825
121	120	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.8171
122	119	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.8152
123	123	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.8137
124	122	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8108
125	124	GRANDRED	SLG	8.8
126	126	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.796
127	133	Winter Heat	SPT	8.7914
128	新	レイディアント シルバーガン	SHT	8.7837
129	121	戦国ブレード	SHT	8.7834
130	127	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.7833
131	149	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.7826
132	132	くのいち捕物帖	ADV	8.7818
133	129	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.7804
134	130	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7741
135	131	Techno Mortor（テクノモーター）	ETC	8.7741
136	134	パンツァードラグーン	SHT	8.7689
137	135	三國志V	SLG	8.7639
138	136	セツ風の島物語	A•RPG	8.7608
139	128	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.7589
140	138	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7575
141	137	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7552
142	139	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～（18歳以上推奨）	ADV	8.7513
143	142	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7507
144	141	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7486
145	147	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.7458
146	143	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7428
147	140	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7411
148	144	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7365
149	146	バイオハザード	ADV	8.7313
150	148	ウイニングポスト3	SLG	8.7209
151	152	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.7104
152	151	信長の野望・天翔記	SLG	8.7093
153	150	バーチャコップ2	SHT	8.7084
154	153	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6934
155	154	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～〈通常版／超限定版〉	ACT	8.6885
156	157	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6785
157	156	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6738
158	155	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.673
159	160	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6641
160	155	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.66
161	161	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6596
162	158	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6577
163	163	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6564
164	164	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.6538
165	166	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6504
166	168	COTTOn2	SHT	8.6463
167	167	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.643
168	170	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.6196
169	165	大航海時代II	SLG+RPG	8.6176
170	171	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6157
171	173	ストライカーズ1945	SHT	8.6128
172	172	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
173	174	太平洋の嵐 疾風の翼（通常版／初回プレミアムボックス）	SLG	8.6034
174	176	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6022
175	178	スーパー・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.6
176	181	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.5982
177	177	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.5972
178	178	デイトナUSA	RAC	8.5968
179	180	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.5949
180	169	サクラ大戦 蒸気ラジオショウ	ETC	8.5947
181	183	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.5945
182	179	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5916
183	194	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5892
184	183	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5829
185	185	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5827
186	156	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.5818

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
187	184	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5813
188	186	メタルブラック（サタコレあり）	SHT	8.5786
189	189	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5727
190	190	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5723
191	448	ソルディバイド	SHT	8.5714
192	191	世界の車窓から [I] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5671
193	193	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5641
194	175	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.5621
195	188	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5607
196	195	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5582
197	196	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
198	212	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.5517
199	197	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.55
200	198	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5453
201	202	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5441
202	118	アナザー・メモリーズ	ADV	8.5384
203	199	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.537
204	201	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.533
205	205	きゅわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.5319
206	207	バッブ・ブリーダー	SLG	8.5219
207	203	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5194
208	204	DX人生ゲームII	TAB	8.5161
209	206	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S•RPG	8.5088
210	182	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.5081
211	208	アンジェリークSpecial	SLG	8.5042
212	210	維新の嵐	SLG+RPG	8.5
213	211	コマンド＆コンカー（サタコレあり）	SLG	8.5
214	235	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.5
215	213	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4964
216	209	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4931
217	214	BATSUGUN	SHT	8.4927
218	215	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4851
219	222	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.4823
220	216	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4817
221	217	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4815
222	221	レイヤーセクションII	SHT	8.4752
223	218	あすか120％リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.4745
224	200	ハイパーデュエル	SHT	8.4725
225	219	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.4718
226	220	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.4603
227	223	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4543
228	225	メタルファイター　MIKU	ADV	8.453
229	265	DEEP FEAR（18歳以上推奨）	ADV	8.45
230	224	提督の決断III	SLG	8.4489
231	228	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4473
232	227	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4464
233	226	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
234	229	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4352
235	新	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	ETC	8.4285
236	231	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4259
237	233	ストリートファイターZERO	ACT	8.4169
238	238	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4117
239	新	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	SHT	8.41
240	234	ディスクワールド	ADV	8.4074
241	236	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4004
242	237	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.4
243	239	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
244	232	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.3939
245	230	信長の野望 将星録	SLG	8.3913
246	242	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3812
247	241	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.3758
248	244	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.3703
249	246	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.352
250	249	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.35
251	240	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.3493
252	247	スナッチャー	ADV	8.3461
253	243	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.3448
254	245	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3441
255	250	ツアーパーティー 卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.3333
256	251	パズルボブル3	PUZ	8.3333
257	252	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3333
258	256	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.3333
259	253	グレイテストナイン'96	SPT	8.3311
260	254	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3271
261	255	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3251
262	259	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.324
263	257	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3214
264	258	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181

オッズ表サターン上位寸評

久々の集計で上位陣の乱高下多数「ルナ2」は伸びず！

今号はお盆を含む合併号を挟んだため、3週間集計となった今回の読者レース。メガCDの名作「ルナ2」は、賛否両論で、25着とやや伸びず。上位の順位も大きく変動。次号も必見だぞ！

初登場25着の「ルナ2」。熱心なファンはまだ多いぞ。

【ソニックアドベンチャー発表会キてましたネェ!】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　いやーっ！　ソニックアドベンチャーの発表会、盛り上がりましたネェ!!」「うむ、第2回目の終了後、マスコミ用の記者会見では、せがた三四郎、湯川専務、ソニック、中裕司氏という豪華メンバーが勢揃い、テレビとかでも放送を見た人もいるんじゃないかの」「いやー、3週間ぶりのサタマガッ、休んだ分は、ムッチャッねじ込みまくりっ！　なんと土曜日の発表会の模様を6ページ超音速速報＋全24ページ大特集!」「ふー、疲れたの」「詳しくは、P.26へっ!」

↓オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
265	248	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3179
266	260	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3112
267	261	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.3056
268	262	太閤立志伝II	SLG	8.3048
269	263	パズルボブル2X（サタコレあり）	PUZ	8.2941
270	264	Tactics Formula	TAB	8.2916
271	268	三國志英傑伝	SLG	8.2873
272	267	NIGHTRUTH#03 "二つだけの真実"	ADV	8.2777
273	287	Find Love2～The Prologue～（18歳以上推奨）	ETC	8.2727
274	269	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.2622
275	270	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8.2608
276	280	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2553
277	271	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.25
278	272	Wizards' Harmony	SLG	8.2415
279	105	UNO DX	TAB	8.24
280	273	紫炎龍	SHT	8.238
281	274	AMOK	SHT	8.238
282	275	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	SHT	8.2325
283	278	ぷよぷよSUN（サタコレあり）	PUZ	8.2297
284	276	バブルシンフォニー	ACT	8.2285
285	277	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2272
286	279	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2266
287	281	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2151
288	282	対局将棋 極II	TAB	8.2142
289	283	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2107
290	285	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2006
291	286	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
292	291	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.1982
293	266	メルティランサー～銀河少女警察2086～（通常版／限定版）	SLG	8.1935
294	290	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.188
295	288	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
296	289	マジカルドロップ2	PUZ	8.1864
297	292	ガンバード	SHT	8.1833
298	294	大運動会	SLG	8.1724
299	298	桃太郎道中記	TAB	8.1589
300	299	冒険活劇モノモノ	RPG	8.1538
301	308	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.1538
302	300	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.1532
303	301	LULU	ETC	8.1449
304	284	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～	S•RPG	8.1446
305	302	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1408
306	325	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	8.14
307	57	ポケットファイター（4メガ拡張RAM対応）	ACT	8.1388
308	303	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1371
309	293	ロックマンX4（通常版／スペシャルリミテッドパック）	ACT	8.137
310	304	アースワームジム2	ACT	8.1363
311	305	将棋まつり	TAB	8.1309
312	306	重装機兵レイノス2	ACT	8.1233
313	307	サウンドノベルツクール2	ETC	8.1219
314	318	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1095
315	310	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1093
316	313	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.1074
317	315	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.1029
318	297	ファンタステップ	ADV	8.1
319	309	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.0991
320	311	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0969
321	312	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0942
322	314	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0911
323	317	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0905
324	316	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0878
325	340	ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	SPT	8.08
326	296	ソロ・クライシス	SLG	8.0769
327	320	Shadows Of The TUSK	SLG	8.0769
328	321	怪盗セイント・テール	ADV	8.0736
329	322	鋼鉄霊域（スティールダム）（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	8.0714
330	323	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0666
331	337	ブラストウインド	SHT	8.0615
332	319	優駿クラシックロード	SLG	8.0612
333	324	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	8.0606
334	326	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
335	327	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
336	329	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
337	330	ブラックドーン	SHT	8.0526
338	331	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0522
339	295	王様げーむ（18歳以上推奨）	ETC	8.05
340	332	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.05
341	333	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.0488
342	334	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	8.0434
343	335	MYST	ADV	8.0392
344	328	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0274
345	338	ラストブロンクス	ACT	8.0177
346	339	スレイヤーズろいやる	RPG	8.0164
347	341	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0
348	349	実況パワフルプロ野球S	SPT	7.9918
349	346	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.9888
350	347	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9882
351	345	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.985
352	348	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9757
353	350	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9736
354	351	チョロQパーク	RAC	7.9729
355	352	エリア51	SHT	7.9729
356	353	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.9692
357	354	F-1 Live Information	RAC	7.9603
358	357	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
359	355	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9537
360	360	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9459
361	361	南方珀堂登場	ADV	7.9444
362	362	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9428
363	343	ファイターズヒストリー・ダイナマイト（通常版／拡張RAM同梱版）	ACT	7.9333
364	363	ダークセイバー	A•RPG	7.929
365	364	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.923
366	366	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.92
367	374	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.918
368	368	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9166
369	367	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.911
370	359	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9104
371	369	テナントウォーズ	TAB	7.909
372	376	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	7.9062
373	373	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－（通常版／初回限定版）（18歳以上推奨）	SLG	7.901
374	336	ソビエトストライク	SHT	7.8965
375	371	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
376	375	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.8774
377	372	SONIC R	RAC	7.8696
378	370	速攻生徒会	ACT	7.8666
379	405	WILLY WOMBAT	ACT	7.8611
380	新	Code R（コード・アール）	RAC+ADV	7.8571

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

◎新着本命馬紹介 メガCDの名作RPGのリメイク版。デキは意外と賛否両論？

25着 NEW SOFT ルナ2 エターナルブルー

角川書店／ESP／'98・7・23
6,800円（2枚組）／RPG

全投票平均点 9.3538
本誌の平均点 8.66

基本システムやバランス（マップ上の敵をすべて倒せば、適性レベルになるよう調整されている）の良さは言うに及ばず、ストーリーは心の底にしみいるほど心地よい。ただし、メガCD版でのイベントのうち、削除されているのがあるのが疑問。どこ行った、ジーク・ザ・ライズン！（千葉県・早乙女智昭・24歳）メガCD版と比べて、かなり遊びやすくなった印象。ただ、移植が遅すぎたのは残念。時代が違うのか、当時ほど衝撃的な映像ではないし、画面から受ける印象も今となっては古くさい。（長野県・平出亘・24歳）前作と違って、アニメーションがフルサイズになっているが、より美麗になっている。特にゾファー復活の辺りは一見の価値あり。ストーリーもテンポよく素晴らしいので、初心者でも楽にクリアできるレベルだと思う。ぜひ、多くの人に真のラストの感動を味わってほしい。（徳島県・武田一美・30歳）メガCD版と比べて、戦闘時のスピードはストレスを感じさせないほどに上がったが、セーブが各3カ所だけ、最後のゾファーとの戦いが1時間以上かかるなど、不満点が解消されていないところも多い。またルーナがおばさんになっていたり、レミーナ役の林原めぐみ嬢の演技が前作より大人しくなってしまったりと、主に演出関係で改悪と思われる点もいくつか見受けられた。（新潟県・新井実・29歳）前作よりクオリティーが高く、やりがいのあるゲームになっている。しかしマップとダンジョンでの歩行速度が遅く、ストレスがたまる。（東京都・斉藤正和・21歳）前作は未プレイだが十分楽しめた。素晴らしく、感動的なストーリーが、2DRPGをすごいものにしている。とてもリメイクものとは思えない新しさ。なんといっても、アニメーションの多さに感動。（埼玉県・達富勇弥・15歳）私がこの世で一番愛するゲームである「ルナ2」がサターンでどのように進化したのか楽しみにしていたが、期待は大きく裏切られた。書き込みが足りないグラフィック、仕掛けが簡略化されたダンジョン、ほとんどが変更され、なおかつ格好悪くなった技や魔法、戦闘終了時の勝ちポーズの削除、さらにメガCD版であったアニメシーンの削除など、悪くなったところを挙げればきりがない。バルガン船上でルーシアが歌うシーンがカットされているのは、一体どういうことなのか。増やすと言っていたクリア後のダンジョンも、増えるどころかなくなったダンジョンまである。しかも、ストーリー上重要なボスキャラまで、いなくなっているではないか。メガCD版があまりにも素晴らしい作品であったがゆえ、このサターン版のデキには愕然としてしまった。ゲームアーツの皆さんは、これで本当に納得しているのだろうか。リメイクとは一体どういうことなのか、もう一度よく考えなおしてほしい。ストーリー、世界観、キャラクター、音楽は日本一のRPGだと思っているだけに悔しくてたまらない。しかし、あの人の声が納谷六朗さんに戻っていたのはうれしかった。（北海道・中村るーしあ・21歳）メガCD版や前作の良かった部分をなくし、余計な要素を加えた移植に閉口。特に戦闘がひどい。多数のアイテム、魔法の存在意義が希薄で、それらを入手してもうれしくないのは致命的。前作と9割は同じ敵キャラ、メガCD版以下のキャラのアクションに加え、フィールド上での回復魔法の連発を強いるバランスの悪さ。戦闘以外でも、マップのデザインとグラフィック、アニメシーンの作画、音楽の使い方、ボイスイベントの量など満足にはほど遠い。個性的な住民と豊富なメッセージまで損なわれており、楽しめない。（新潟県・若月学武・25歳）

◯新着対抗馬紹介1 ていねいではあるけれど、もうひと味欲しい？ 対抗2本だ！

109着 NEW SOFT お嬢様特急

メディアワークス／'98・7・9
6,800円（2枚組）／ADV

全投票平均点 8.8888
本誌の平均点 7.33

システムに大きな目新しさはないんだけれど、とにかくシナリオが秀逸！ 列車での旅行という設定も、ちゃんと生かされている。登場人物たちの設定もちゃんと練られており、シナリオをいっそう引き立てている。登場する女の子たちも顔や性格のバリエーションが豊富なので、苦もなく、何度かの繰り返しプレイをすることができる。同じイベントにも、自分の反応しだいで微妙な変化が生じるくらいだ。また、システムはありがちだけど、選択肢によってセリフ回しや心理の微妙さを反映できる点がポイント高い。目立ったソフトじゃないのが残念だが、スミからスミまでていねいに作られている良作であることは間違いない。（愛媛県・田村剛人・23歳）列車、旅情、傷心、美少女、出会い……といった、おいしいキーワードがいっぱいつまったアドベンチャーである。なにより、それらのキーワードを、ちゃんとシナリオ内で消化しているのがうれしい。グラフィックも派手さこそないものの美しく仕上げられているし、女の子の性格もバリエーション豊かで、その2点が相成って、彼女たちとのデートシーンではとても盛り上がる。唯一の難点といえば、時間の概念がわかりにくいところかな。（静岡県・清水大資・27歳）

119着 NEW SOFT 魔導物語

コンパイル／'98・7・23
5,800円／RPG

全投票平均点 8.8235
本誌の平均点 7.0

型破りな雰囲気が魔導シリーズの最大の魅力だったのに、こじんまりとまとまってしまっている。特別、秀でている部分があったわけじゃないけれど、スルメのようにジワジワと湧き出す"味"があったのになぁ。それが最大の魅力だったがゆえに残念である。とはいえ"新"魔導そのものは、そこそこのデキ具合。全体的に簡単すぎるきらいはあるが、そつなくまとまっている。ただ、仲間の入れ替わりが激しくて、感情移入がしづらいのが気になった。RPGの醍醐味のひとつは、キャラクター育てにあると思う。だから、戦闘に勝てる勝てないとかいった以前に、仲間を育てられないのはつまらなかった。魔導シリーズのキャラクター色の濃さを生かしていない。（東京都・月村ゆかり・28歳）なんだかフツーな感じになってしまった。多少は魔導っぽさも残ってはいるけれど、これではちょっとツライ。戦闘がうっとうしくて、何だかんだと時間をくってしまうので、1度クリアしたら2度も3度もやる気にはなれません。（東京都・竹内一晋・23歳）最近、「ぷよぷよ」系ばかりだった魔導が、ついに原点に戻った！ と期待していたのだが……裏切られてしまったような気分。悪くないんだけど、物足りないといった感じだ。（愛知県・西村竜一・21歳）中盤以降のザコ戦は「ライトニング」と「スピンブレイド」で楽に進められるし、仲間を育てる気になれなければ育てなければよい。でもウィッチには、もうちょっといてほしかった。（神奈川県・中田武彦・16歳）

【裏技さん大便利っ】「たいちょーっ!!」「？」「ライダーァーパンチィッ!!」「ててっ。何しやがんでぇ、ハチィ!!」「…………ボクのパンチが全然効いてない隊長も、何しやがってんだって感じなんだな……」「何わけわからんことを言ってんだ、ハチ（怒）」「実は前号の欄外で裏技特集にデス様の裏技が載ってると書いておいて、載ってないじゃないですかっ!と茨城県・高城正志くんより、ライダーパンチを隊長にっ!とのリクエストがあったんでっ!」「ぬー、あれはだなぁ、カクカクシカジカ……」「まったく意味不明なんだな」「というわけで、デス様のシーンクリアコマンドはゲーム中にRとZボタンとスタートボタンを押す。すると次のシーンに進めるとっ」「ほー……」「どうよっ？」「……ま、次からは気を付けるんだなっ」「ヌぅ」

○新着対抗馬紹介2 マニア好みの新着ソフトが続々登場！ さて、満足度はどう？

128着 NEW SOFT レイディアントシルバーガン

トレジャー／'98・7・23
5,800円／SHT

全投票平均点	8.7837
本誌の平均点	8.0

ディスクが自然発火しそうな熱さだ。難易度は湯加減でいうと180度の油。最初は武器が弱いうえ、コンティニューにも制限があり思うように進めないが、パワーアップの状態をセーブできる（2P時にも共有できる）ため、徐々にではあるが、先の展開が見られるようになる。ある意味RPG的。3つのボタンの組み合わせでショットを直接選ぶ操作も、慣れればかなり使いやすい。またシューターにしか縁のなかった「稼ぎ」もパワーアップに直結してるため、自然に身についてしまった。最初のステージさえ越えられなかった時もあったが、効率よくパワーアップする方法を考え、同時にこのゲームの面白さを理解できた。ただ本編とのギャップのあるムービーは蛇足に思える。余談だが、鳥型のボスなどを見ていると、リメイク版「ガンスターヒーローズ（というか、セブンフォース）」を見たくなってくる。（大阪府・増田哲志・29歳）ボス戦が楽しい！ 狂ったような弾幕をかいくぐる快感が、存分に味わえる。昔からアクションやシューティングはボス戦が華と思っていただけに「エイリアンソルジャー」同様の"ボスラッシュ"展開はうれしい。しかし自機が遅すぎる。全体の雰囲気、処理、音楽が重たい。スピード感を求めるプレイヤーには不向きかも。（愛知県・富樫洋樹・24歳）ヌルゲー全盛期の今に、よくぞこのような自己主張しまくりのゲームを作ってくれました！ チェーンを繋げた時の快感は、なにものにも代え難い。ストーリーやキャラに賛否両論があるらしいが、今までのトレジャー作品が好きなら大丈夫だと思う。ただ、ミスるとチェーンがチャラになるのはキツイと思う。（大阪府・武内哲也・18歳）武器の切替が思ったほど作業的に感じられず、小さな当たり判定のため弾よけも存分に楽しめる。でも他の部分でかなり損してると思う。オプションは文字が見辛いし、モード選択も面倒。また、せっかく作り上げた世界観も、「シルミラ」や「ガーヒー」よりもふざけすぎなマニュアルのため台無しになっている。（神奈川県・伊藤真寿美・21歳）

235着 NEW SOFT コナミアンティークス ～MSXコレクションウルトラパック～

コナミ／'98・7・23
3,800円／ETC

全投票平均点	8.4285
本誌の平均点	7.66

はっきり言って目的のタイトルがない以上、買う意味はない……と思う。新しい世代の人達にプレイしてもらうためというより、当時のプレイヤー達に懐かしがってもらうためのソフトなんじゃないかな。収録タイトルも多いし、当時のゲーマーには涙ものの1本になるハズ。かくいう自分も、当時のゲーセンやゲーム事情を思い出しながら、思い出にひたってしまいました。攻略法もわりと体が覚えているみたいでした。（東京都・山田耕太郎・27歳）半分以上、「コナミのピンボン」のために買ったようなもの。だから、それ以外のものは、ほとんどオススメできない。その中で意外と「王家の谷」が、敵に追われるスリルがたまらなく面白かった。ゲーム以外でいうと、この値段で30本ものソフトが収録されているのは、かなりお買い得なのかもしれない。（岐阜県・山下淳・20歳）

239着 NEW SOFT SEGA AGES ギャラクシーフォースII

セガ／'98・7・2
3,800円（セガマルチコントローラー対応）／SHT

全投票平均点	8.41
本誌の平均点	6.66

ゲーム性はともかく、オプションで操作方法を変えることがほとんどできないのが気になった。標準の操作では、非常に動かしにくい。内容はメガドラ版の時より良くなっているが。（大阪府・真島秀之・28歳）オリジナルはプレイしていないので、古くさいとしか感じなかった。「スペハリ」や「アフターバーナー」のほうが新鮮に思えた。（群馬県・関浩昭）

380着 NEW SOFT Code R（コード・アール）

クインテット／'98・7・9
6,800円／RAC+ADV

全投票平均点	7.8571
本誌の平均点	7.0

アドベンチャー＋αという分野のゲームの中では、今までで一番のデキに仕上がっていると思う。車をパワーアップさせていく感覚をきちんと味わうこともできるし、ストーリーも既存の良作アドベンチャーに勝るとも劣らず、感動的な内容だった。ただ、いつどこでどんなイベントに起こるのかがとてもわかりづらかった。（東京都・貝森治生・22歳）

●新着単穴馬紹介 同じ発売日に出たギャルゲー2本。みんなの評価は厳しめ？

600着 NEW SOFT ハイスクール テラ ストーリー

キッド／'98・7・23
5,800円（18歳以上推奨）／SLG

全投票平均点	6.7142
本誌の平均点	6.33

キャラクターはそこそこ魅力的だし、シナリオも意外と良かった。だが、システムが全体的に古臭く感じられるし、ストーリー、イベントも強制的に進むので、プレイヤーが置き去り状態にされてしまう。ゲーム中盤以降、イベント発生が少なくなり淡々としてしまうのも×。（愛知県・川島成正・29歳）シナリオは良いのだが、プレイヤーのやるべき行動が少なすぎる。ただボタンを押しているだけで、画面をずっと見ているだけの時間が多すぎる。（東京都・高野浩明・26歳）

713着 NEW SOFT お嬢様を狙え!!

クリスタルビジョン／'98・7・23
6,800円（18歳以上推奨）／ADV

全投票平均点	5.6666
本誌の平均点	5.33

声優さんではなく、その手の女優さんを起用するアイデアは悪くないんだけど……個人的には、あまりしっくりこなかった。ゲーム内容としても、可もなく不可もなくといった感じ。（東京都・田代雄一・23歳）ポーズが変わる時の読み込みが気になる。声もキャラに合ってない。（新潟県・池田圭二・29歳）声優がヘタすぎるけれど、他のところはそれなりといった感じ。こういうソフトだと、普通の声優さんはやってくれないのだろうか？（千葉県・賀川聖子・23歳）

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
381	377	The Tower	SLG	7.8561
382	378	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
383	379	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8423
384	344	SUPER TEMPO	ACT	7.8333
385	356	バーチャル競艇	SPT	7.8333
386	380	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	7.8333
387	381	テニス・アリーナ	SPT	7.8333
388	382	三國志Ⅳ	SLG	7.8296
389	358	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.8281
390	389	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.8098
391	384	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8096
392	385	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.809
393	386	ウイニングポスト2	SLG	7.8079
394	387	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔（サタコレあり）	ACT	7.8064
395	388	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
396	391	バトルバ	RAC	7.7937
397	383	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.7916
398	390	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7852
399	393	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.7826
400	394	ZORK I	ADV	7.7826
401	396	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7647
402	395	EVE The Lost One	ADV	7.7638
403	392	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7586
404	397	ビクトリーゴール	SPT	7.7555
405	398	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7555
406	400	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.7524
407	399	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7522
408	401	ブループレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.75
409	402	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
410	404	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7419
411	403	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7408
412	411	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.7291
413	406	BIG HURT ベースボール	SPT	7.7142
414	413	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.7118
415	408	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
416	409	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6881
417	412	卒業Ⅲ～Wedding Bell	SLG	7.6875
418	407	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.685
419	410	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
420	419	セクシーパロディウス	SHT	7.6605
421	414	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6575
422	415	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6557
423	416	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
424	418	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.641
425	422	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.6381
426	420	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
427	427	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.6363
428	421	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
429	423	魔法学園ルナ	RPG	7.6145
430	434	海底大戦争	SHT	7.6086
431	424	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.6
432	425	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.6
433	426	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5987
434	417	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.5948
435	428	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5891
436	429	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
437	430	エーベルージュ	SLG	7.5855
438	431	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5803
439	432	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.5789
440	433	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
441	435	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5584
442	437	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5581
443	436	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5427
444	439	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5425
445	440	くるりんPA!	PUZ	7.5405
446	438	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5402
447	441	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
448	442	アルカナ ストライクス	RPG	7.5368
449	444	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.52
450	445	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
451	446	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.5135
452	447	新テーマパーク	SLG	7.5039
453	450	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
454	451	DJ wars	ETC	7.5
455	452	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
456	453	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4892
457	454	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4844
458	455	金沢将棋	TAB	7.48
459	456	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
460	457	ロードラッシュ	RAC	7.4776
461	458	首都高バトル'97	RAC	7.4754
462	459	NHL'97	SPT	7.4666
463	463	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4647
464	464	リグロード サーガ2	S•RPG	7.4644
465	460	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
466	461	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.4636
467	342	幻のブラックバス	SPT	7.4615
468	473	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.4604
469	465	エアーマネジメント'96	SLG	7.4545
470	467	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4464
471	468	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4454
472	469	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
473	471	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4444
474	472	リグロード サーガ	RPG	7.4437
475	474	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4313
476	462	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.4236
477	449	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.4222
478	499	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～	SLG	7.4222
479	475	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
480	476	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4189
481	477	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.4188
482	478	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
483	466	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.4102
484	443	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.4
485	480	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3959
486	479	ウイニングポストEX	SLG	7.3923
487	481	NBA JAMトーナメントエディション	SPT	7.386
488	482	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3858
489	483	皇龍三國演義	SLG	7.375
490	484	シムシティ2000	SLG	7.3715
491	489	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3674
492	486	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
493	487	マンクスTT－スーパーバイクー	RAC	7.3636
494	488	本格プロ麻雀 徹萬Special（サタコレあり）	TAB	7.3636
495	490	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.36
496	496	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.3593

【歌謡ショウ2でカクカクシカジカ?】「たいっちょー（シュタタッ）！ 8月11日～16日のサクラ大戦歌謡ショウ2、いやいや良かったデスなぁ」「うむ。いきなりパンフレットの最後で発表された、サターンで12月発売予定『帝撃グラフ』4,800円という新タイトル、あー、ビックリしたな、もー!」「……しらじらしいんだな、たいちょう……」「今回は2枚組。1で好評だったこいこい大戦2、そして帝撃軍人将棋、さらにミニゲームや各種データベース、特別講演眠れる森の美女など、まさにサターンユーザーのための最後のサクラプレゼントッ!」「ほー……」「そしてそして、なんとあのタイトルはっ○○○○○○○○○でっ!」「おおっ!」「詳しくは次号サタマガでっ!」「ホントですね？」

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
497	491	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3545
498	485	ファーランドサーガ	S•RPG	7.3448
499	492	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.3448
500	493	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.3448
501	494	エイリアン トリロジー	SHT	7.3333
502	495	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.3333
503	497	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3236
504	498	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
505	500	セガサターンで発見!!たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.3095
506	502	ザ・ホード	SLG	7.3015
507	503	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2884
508	504	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.2875
509	505	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
510	506	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2857
511	507	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
512	508	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.2727
513	509	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	7.2727
514	510	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜（X指定）	PUZ	7.2708
515	522	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	ETC	7.2658
516	511	昇龍三國演義	SLG	7.2592
517	512	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2569
518	365	日本代表チームの監督になろう!〜世界初、サッカーRPG〜	SPT+RPG	7.25
519	513	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2448
520	515	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
521	516	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2307
522	518	疾風魔法大作戦	SHT	7.2205
523	517	テーマパーク	SLG	7.2181
524	519	シェルショック	SHT	7.2142
525	520	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
526	526	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2031
527	521	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1948
528	523	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1808
529	524	実戦 パチスロ必勝法!3	TAB	7.1764
530	525	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1687
531	470	WORMS	SLG	7.1578
532	527	ゲックス	ACT	7.1578
533	528	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.1538
534	514	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.1481
535	529	SEGA AGES／廊下にイチダントア〜ル	QIZ	7.1428
536	530	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.1428
537	531	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1411
538	533	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1382
539	532	おまかせ!退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
540	534	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1283
541	535	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
542	536	Body Special 264	PUZ	7.125
543	537	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.125
544	538	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
545	539	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.1126
546	540	サンダーホークII	SHT	7.093
547	541	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
548	542	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
549	543	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0689
550	544	風水先生	SLG	7.0689
551	545	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
552	546	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SHT	7.0645
553	547	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0585
554	548	大牌籠（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
555	549	天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.054
556	550	Cubic Gallery	ETC	7.0476
557	551	ドゥーム	A•SHT	7.0454
558	552	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0369
559	554	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	SLG	7.0326
560	555	Wizard's Harmony2	SLG	7.0292
561	553	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0281
562	556	ステークスウィナー	ACT	7.0246
563	501	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.0
564	557	ROBO・PIT	ACT	7.0
565	558	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
566	559	パチスロ完全攻略〜ユニコレ'97〜	TAB	7.0
567	560	水滸演武	ACT	6.9653
568	562	神凰拳	ACT	6.9583
569	563	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9473
570	564	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
571	565	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
572	561	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	6.9259
573	567	七つの秘館	ADV	6.925
574	566	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
575	568	柿木将棋	TAB	6.9142
576	569	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.9083
577	570	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜（X指定）	TAB	6.9009
578	571	卒業クロスワールド	ADV	6.8918
579	575	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア〜ル	ETC	6.8899
580	572	サイドポケット3	TAB	6.8888
581	573	GOTHAII 〜天空の騎士〜	SLG	6.8767
582	574	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.875
583	576	銀河英雄伝説	SLG	6.8636
584	577	ナイトストライカーS	SHT	6.862
585	578	永世名人II	TAB	6.8571
586	580	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
587	581	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
588	579	天地無用!登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8333
589	631	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド（18歳以上推奨）	SLG	6.8181
590	582	ゲームの達人	TAB	6.8037
591	583	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
592	584	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.7857
593	585	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
594	586	スカイターゲット	SHT	6.7785
595	591	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.756
596	587	エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	SLG	6.75
597	588	もうちゃ	PUZ	6.75
598	589	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7466
599	595	AI将棋	TAB	6.72
600	新	ハイスクール テラ ストーリー（18歳以上推奨）	SLG	6.7142
601	592	AI囲碁サターン版	TAB	6.7142
602	593	ダライアスII	SHT	6.7107
603	594	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
604	596	卒業アルバム	ETC	6.6923
605	597	クリーチャーショック	SHT	6.6708
606	598	永世名人	TAB	6.6708
607	599	Cross Romance〜恋と麻雀と花札と〜（18歳以上推奨）	TAB	6.6666
608	600	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.6666
609	601	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
610	602	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
611	603	ウイングアームズ 〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.6404
612	605	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
613	606	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
614	607	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
615	604	シーバス・フィッシング	SLG	6.6041
616	608	GAME WARE VOL.3	ETC	6.5977
617	610	闘神伝URA	ACT	6.5935
618	611	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5857
619	612	三國志リターンズ	SLG	6.5789
620	613	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
621	614	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.5675
622	615	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5625
623	609	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.5555
624	616	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.543
625	617	政界立志伝〜よい国・よい政治〜	SLG	6.5384
626	618	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.5357
627	619	プリンセスクエスト（通常版／特別限定版）	RPG	6.5333
628	620	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5162
629	621	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
630	622	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
631	623	フィッシング甲子園	SPT	6.5
632	624	DEKA4駆〜TOUGH TRUCK〜	RAC	6.5
633	625	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4927
634	626	ゲームの達人2	TAB	6.4864
635	628	Tactical Fighter	SLG	6.4761
636	629	ブラックファイアー	SHT	6.475
637	627	ロックマンX3	ACT	6.4545
638	630	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4509
639	632	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4385
640	590	ズープ	PUZ	6.4375
641	635	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4366
642	633	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
643	634	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.423
644	636	闘神伝S	ACT	6.4061
645	638	だいすき	ADV	6.3888
646	639	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.382
647	640	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.375
648	641	激突甲子園	SPT	6.3653
649	642	m〜君を伝えて〜	SLG	6.3653
650	644	躍兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
651	643	RONDE〜輪舞曲〜	SLG+RPG	6.3488
652	645	マジカルドロップ	PUZ	6.3478
653	637	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.34
654	646	究極タイガーII Plus	SHT	6.3333
655	647	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
656	648	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2869
657	649	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
658	650	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.2708
659	651	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
660	652	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.2396
661	653	実戦麻雀	TAB	6.2307
662	654	爆れつハンター	ADV	6.2168
663	655	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
664	656	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.1867
665	657	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
666	658	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.1818
667	659	actua GOLF	SPT	6.1818
668	660	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.1764
669	661	BUG TOO!!	ACT	6.1764
670	662	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.168
671	663	忍ペンまん丸	ACT	6.1428
672	664	テトリスプラス	PUZ	6.1428
673	665	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.1363
674	667	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
675	668	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.125
676	669	THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜（18歳未満お断り）	ETC	6.1061
677	670	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
678	671	湾岸デッドヒート	RAC	6.1027
679	672	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	S•RPG	6.0888
680	673	D-XHIRD	ACT	6.0789
681	679	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは?〜（18歳以上推奨）	ADV	6.0681
682	674	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0474
683	675	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.04
684	676	逆鱗弾	SHT	6.037
685	677	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
686	678	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜（18歳以上推奨）	SHT	6.0
687	680	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
688	681	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.9396
689	682	アイドル麻雀ファイナルロマンス4（18歳以上推奨）	TAB	5.9333
690	683	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.931
691	684	タクマラカン 〜敦煌傳奇〜	ADV	5.9285
692	694	アクアワールド 海美物語	ETC	5.923
693	685	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.92
694	666	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	5.9166
695	686	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	ETC	5.9166
696	688	スペースインベーダー	SHT	5.9117
697	690	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
698	691	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
699	692	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
700	687	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	5.8625
701	693	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8571
702	695	鉄球〜TRUE PINBALL〜	PIN	5.8333
703	696	SKULL FANG〜空牙外伝〜	SHT	5.8275
704	697	DARKSEEDII	ADV	5.8
705	698	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
706	699	I miss you.	ETC	5.8
707	689	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.7647
708	700	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
709	701	「占都物語」そのI	ETC	5.7142
710	702	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
711	703	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.7027
712	704	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
713	新	お嬢様を狙え!!（18歳以上推奨）	ADV	5.6666
714	705	マジックカーペット（通常版／マルコン同梱版）	SHT	5.6521
715	706	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	ADV	5.6428
716	707	Cat the Ripper−13人目の探偵士−	ADV	5.6363
717	708	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
718	709	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
719	710	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	5.6052
720	711	Race Drivin'	RAC	5.5885
721	712	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
722	714	出動!ミニスカポリス（通常版／初回限定版）（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
723	715	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
724	716	バーチャルカジノ	TAB	5.5161
725	717	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
726	718	ジャングルパーク〜サターン島〜（通常版／限定版）	ADV	5.4782
727	713	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.4583
728	719	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.4583
729	720	戦略将棋	TAB	5.4375
730	721	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4083
731	722	NINKU−忍空− 〜強気な奴等の大激突!〜	ACT	5.3866
732	723	ゲイルレーサー	RAC	5.3774
733	724	エルフを狩るモノたち−花札編−（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
734	725	ブレインバトルQ	QIZ	5.303
735	727	Break Thru!	PUZ	5.2631
736	728	麻雀斷流島	TAB	5.258
737	729	新海底軍艦	SLG	5.25
738	726	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	5.2321
739	730	NIGHTRUTH［ナイトゥルース］Explanation of the parranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.2111
740	731	2TAX GOLD	QIZ	5.2
741	732	ボボイッとへべれけ	PUZ	5.1879
742	733	TAMA	ACT	5.1138
743	734	ダイダロス	SHT	5.0839
744	735	クロックワークス	PUZ	5.0769
745	742	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	5.0579
746	737	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.0526
747	738	球転界	PIN	5.0454
748	736	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	ADV	5.0317
749	740	BREAK POINT	SPT	5.0
750	741	Turf Wind'96 〜武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.0
751	743	シミュレーション・ズー	SLG	4.9166
752	744	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
753	739	ケリオトッセ!	ACT	4.9
754	745	3D Lemmings	PUZ	4.8666
755	746	サイベリア	SHT	4.8571
756	747	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
757	748	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
758	749	GALJAN（X指定）	TAB	4.7812
759	750	ハイオクタン	RAC	4.7391
760	751	HORROR TOUR	ADV	4.7368
761	752	QUANTUM GATE I〜悪夢の序章〜（18歳以上推奨）	ADV	4.7333
762	753	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
763	754	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7142
764	755	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.6875
765	756	タイタンウォーズ	SHT	4.65
766	763	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.6341
767	757	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6133
768	758	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.6
769	759	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
770	760	シュトラール 〜秘められし七つの光〜	ACT	4.5555
771	761	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5277
772	762	ゲン ウォー	SHT	4.5
773	764	〜制服伝説〜 プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.4658
774	765	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
775	766	北斗の拳	ADV	4.3466
776	767	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
777	768	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
778	771	麻雀学園祭（通常版／初回限定版）（18歳以上推奨）	TAB	4.1764
779	770	バーチャルオープンテニス	SPT	4.152
780	772	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1428
781	773	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
782	774	キューブバトラー	PUZ	4.1212
783	775	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
784	769	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.0909
785	776	ぱにっくちゃん（通常版／初回限定キャラクターBOX）	ADV	4.0857
786	778	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0649
787	777	大戦略−STRONG STYLE−	SLG	4.05
788	779	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.0
789	780	バーチャルバレーボール	SPT	3.9625
790	781	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.9375
791	782	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9285
792	783	WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアットドラドビーチ〜	SPT	3.9166
793	784	熱血親子	ACT	3.8602
794	785	天下制覇	SLG	3.7058
795	787	痛快!スロットシューティング	ETC	3.6666
796	786	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
797	788	駿才−競馬データSTABLE−	ETC	3.64
798	789	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
799	790	必殺!	ACT	3.6206
800	791	トランスポート タイクーン	SLG	3.5789
801	792	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
802	793	美少女戦士セーラームーンSupers〜Various Emotion〜	ACT	3.5
803	794	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.4545
804	795	龍的五千年	ADV	3.4166
805	796	グリッドランナー	ADV	3.3448
806	797	ボイスアイドルマニアックス 〜プールバーストーリー〜	TAB	3.2857
807	798	イエローブリックロード	ADV	3.2758
808	799	学校の怪談	ADV	3.147
809	800	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ（入門編）	ETC	3.125
810	801	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.1052
811	802	STRIKER'96	SPT	3.0909
812	803	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.0769
813	804	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.8972
814	805	ジョニー・バズーカ	ACT	2.88
815	806	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	ETC	2.8378
816	807	南の島にブタがいた	PUZ	2.7297
817	809	FIST	ACT	2.7113
818	808	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6907
819	810	カオスコントロール	SHT	2.6491
820	812	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6071
821	811	PLANET JOKER	SHT	2.6044
822	813	結婚〜Marriage〜	SLG	2.5956
823	814	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
824	815	麻雀海岸物語 〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
825	816	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5512
826	818	キューブバトラー〜アンナ未来編〜	PUZ	2.5111
827	817	テラクレスタ3D	SHT	2.4871
828	819	Defcon5	SLG+RPG	2.4426
829	820	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.4115
830	821	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.3854
831	822	ハートビートスクランブル	ADV	2.3774
832	823	スターファイター3000	SHT	2.265
833	824	デス クリムゾン	SHT	2.178

オッズ表サターン下位寸評

世紀末帝王デス様の命はあと84日？

占いにおける土星は凶星とされているが、そのサターンの世紀末覇者デス様の天下も、新世紀のハードの登場を前に沈黙状態。夢のマシンの発売まで84日。次は裏舞台で活躍かっ！

土星の覇者デス様が表舞台にいられるのはあと84日？

【さらに次号で、ついにあのタイトルがっ!!】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「おうよ？」「いよいよ次号、今まで何度も、前フリをしていた幻のソフトが、いよいよ発表にぃー!」「うむ、よもや出るとは誰も思ってなかったであろう、あの有名タイトル!」「○○○○っスね」「むー、たぶん、今度こそっ（ホントか？）、こちらも次号サタマガでドドーンと逢いましょうっ!!」「ほー……」

↓次回出走予定馬パドック情報

夏休みもあっというまだったよね。でも、涼しくなってくる秋口もゲーム日和だぞ。どの新作を遊ぶ？

?着 バッケンローダー

セガ／'98・8・6
5,800円／SLG+RPG

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.0

攻撃力を逐一調節できるスレッジ機能が面白い。武器の熱量と行動力、天候といった要素が絡んだ新鮮さがある。魅力的な世界観、滑らかなマップ表示と操作感など長所は多い。が、説明的なわりに舌足らずなメッセージや、手応えとボリューム両方の不足など短所も目立つ。完全な死角のあるマップは参加した造形家にも失笑を買いそうだ。（大阪府・増田哲志・29歳）

?着 アストラスーパースターズ

サンソフト／'98・8・6
5,800円（1、4メガRAM対応）／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.33

ほんわかしたキャラクターがフワフワ動いて、パコパコ叩きあう。実に楽しくて、気持ちがよい。バトル前の選択肢しだいで相手の強さやエンディングが変わったり、通常技をダッシュでキャンセルできる点も新しいし、キャラクタープロフィールで通常技の名前と性能がわかるのも良い。絵が嫌でなければ、買って損はないと思います。（岡山県・前田享佑・21歳）

?着 プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション

セガ／'98・8・6
5,800円／SPT

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

「なりきりモード」が面白い。内容が充実しているので、純粋に野球ゲームとしてプレイするよりも、このモードでコツコツと遊んでいる方が楽しいのでは？と思えてしまうほど。次作はぜひ、これを前面に出した「プロ野球なりきりグレイテストナイン」として発売してほしいものだ。（兵庫県・大川博・23歳）

?着 ルパン三世 〜ピラミッドの賢者〜

アスミック／'98・8・6
5,800円／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.0

ポリゴンは粗いんだけど、ちょっとした仕草や動きでルパンくささを演出している。もちろん音楽はおなじみのやつだし、クリア後のアニメーションなど、見ているだけでも、十分楽しむことができるだろう。アクションゲームとしてのデキはそこそこ、難易度もそこそこなので、ルパン好きの人ならやってみる価値あり。（静岡県・高梨浩行・23歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●近所の店でデス様に“当店のオススメ!”というシールが貼られていた。（東京都・岡田健二・19歳）

●せがた三四郎のゲーム化に続き、今度は湯川専務のゲーム化が決定するとふんでいるオレ。（東京都・宮本雅弘・24歳）

●ドリキャスのコントローラーを逆さに持つヤツがいるんだろうなぁ……。（埼玉県・関裕太・18歳）

セガサターンソフト総評

夏の総決算は次号で速報！ 首位争いももう一波乱アリ？

夏休み最後の週末を前に、久しぶりの集計となった感じの読者レース。前回首位に復帰した「サクラ２」は、今週も首位の座を維持したが、それ以下の上位陣は軒並み波乱含み。また、今週ランクインできなかった最新作も次号は続々入荷予定。注目せよ!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7298
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.3287
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2738
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2209
5	5	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.1732
6	6	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.0817
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8707
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7497
9	9	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.747
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6113
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5191
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.4651
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.3926
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.3006
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0895
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.009
18	18	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7329
19	21	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.7017
20	19	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.6923
21	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6602
22	20	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.6363
23	23	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.535
24	24	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4605
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.0965
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.7747
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.419
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3367
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.6022
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.5116

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第１の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人３名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト１本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、前回に引き続き、発売されたばかりの期待作「BLACK/MATRIX」だ。注目のシミュレーションRPGは、初登場時に何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

引き続き「BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）」は何着だ？

【隊長さんの予想】これは、前回同様で29着ってとこで。
【謎の予想屋の予想】オレはちょい下の57着でどうかな？

8/7・14号当選者
8/7・14号着順予想「ルナ２ エターナルブルー」は今週25着で初登場。正解者は全応募者中23名いたぞ。当選者３名は正解者の中から抽選で、愛媛県・原田義男くん、福井県・砂川忠彦くん、福岡県・丸山尚子さんに決定だ！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート２の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点４位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを１本（ピタリ賞なら２本！）あげるぞ。今週は前回に引き続き、人気の「スレイヤーズろいやる２」の予想をしてもらうおう。人気シリーズ第２弾の初登場オッズは、どうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

引き続き「スレイヤーズろいやる2」は何点だ？

【隊長さんの予想】これは軌道修正。8.2457でいこかっ。
【謎の予想屋の予想】オレはちょい上。8.5734かな？

8/7・14号当選者
8/7・14号オッズ予想「レイディアントシルバーガン」は、今週初登場で8.7837のオッズをマーク。両予想屋のちょうど真ん中あたりの予想の中、神奈川県・草壁祐一くんがピタリ賞をマーク。草壁くんには特別にソフト２本だ。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
「セガサターンマガジン」編集部
セガサターン読者レース係

（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト：５本まで）
・グランディア（10点）
・デッド オア アライブ（10点）
・Jリーグプロサッカークラブをつくろう！２（9点）
・蒼穹紅蓮隊（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「BLACK/MATRIX」着順予想：9着
「スレイヤーズろいやる2」オッズ予想：8.9624
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で５名様に特別プレゼントとして、Ａ：パワーメモリー＆ジョイスティック、Ｂ：ワイヤレスコントローラー２個、Ｃ：ジョイスティック２本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト１本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大５本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は9月8日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの３つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で５名にプレゼントしちゃうぞ。

8/7・14号当選者
8/7・14号応募者プレゼント（Ａ、Ｂ、Ｃコース＋お好みソフト）の当選者は香川県・田原勇くん、青森県・小野つかささん、石川県・伊藤伸一くん、東京都・島村英樹くん、岐阜県・石川彰くんの５名だ。おめでとう！

【次号からなんと、サタマガ週刊にっ!?】「たいっちょー!!　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「む」「最近ちょっと、充電していたサタマガですが、いよいよなんと、次号から週刊でみなさんのお手元にぃー!」「なぬーっ!　それは本当かっ?　ハチ」「何を言ってるんですか、隊長。ドリームキャスト発売まで、もうあと84日しかないんですよ。次号からは毎週うれしい発表、驚くべき待望のタイトルが怒濤のごとく来襲!!」「ほぅ」「もちろん、ドリームキャストマガジンもいよいよカウントダウン! これはもう、目が離せないッスよ!!」「次号の発売は?」「次号サタマガは9月11日（金）発売!　これまた怒濤のネタラッシュでっせ!」「次号も買いだな!」「ですなっ」

ドリームキャスト マガジン
Dreamcast Magazine

仮創刊第3号!?

1998/Vol.3
9/11・18
特別定価0円

Dreamcast

ドリームキャスト発売まで あと84日

DATA STATION

ドリームキャストマガジン データステーション ドリームキャストの最新データをお届け!

TOP3 ………期待のタイトル トップ3

1位 前回1位 Dの食卓2

ワープ/今冬発売予定/5,800円/ACT+ADV(VMS対応)

263 POINTS

開発状況 39%

注目の「D2」記事番外(?)編

今号は残念ながら、「D2」の記事はお休み。その代わりにというわけではないけど、「ミュージックスクール2」の記事内で『Sketches』打ち込みのコツを紹介しているぞ。飯野氏も登場する必見記事はP186!

2位 前回2位 SONIC ADVENTURE

セガ/'98年末発売予定/価格未定/ACT

236 POINTS

開発状況 ?%

これが"未来基準"だ!

首を長くして待っていた人も多いであろう、ソニック最新作の情報をついに掲載!! P26からの巻頭24ページ大特報では、ゲーム内容の詳しい解説はもちろん、発表会の模様も超音速でお届けしてるぞ!

3位 前回3位 メルクリウスプリティ

NECインターチャネル/発売日未定/価格未定/育成SLG

173 POINTS

開発状況 35%

"ならでは"の部分を見る

本作のイベントシーンは、トゥルーカラー(1677万色以上!)かつ高解像度での表示という、まさにドリームキャストならではのもの。原画の微妙なタッチまでも再現したグラフィックに注目しよう。

PICK UP …………今週のピックアップタイトル

9位 NEW TITLE 北へ。White Illumination

ハドソン/'99年2月発売予定/価格未定/ADV

38 POINTS

開発状況 ?%

ハドソンDC参入第1弾!

主人公が旅先の地で経験するひと夏の出会い――。本作はそんな青春の甘酸っぱい想いを味わえる作品だ。P133からの記事では、旅先で出会うことになる女の子たちを紹介。

Coming Soon ELEMENTAL GIMMICK GEAR

ハドソン・バースデイ/'99年春発売予定/価格未定/A・RPG

? POINTS

開発状況 60%

いざ、E.G.G.と冒険の旅へ!

古代遺跡から発掘されたマシン、「E.G.G.」が物語の主役となる本作。ゲーム内容はいわゆるアクションRPGで、ボス戦は3Dで戦うことになるぞ。詳しくはP52からの記事で。

ドリームキャスト発表予定タイトル

発売日		ゲーム名	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	20日	ドリームキャスト本体	未定	セガ	ゲーム機本体	
	20日	SEVENTH CROSS(セヴンスクロス)	未定	NECホームエレクトロニクス	S・RPG	
	20日	ペンペントライアイスロン	5,800円	ゼネラル・エンタテイメント	RAC	
今冬	未定	Dの食卓2	5,800円	ワープ	ACT+ADV	VMS
	未定	戦国 TURB	未定	NECホームエレクトロニクス	A・RPG	
98年内	未定	GODZILLA GENERATIONS	未定	セガ	ACT	
98年末	未定	SONIC ADVENTURE	未定	セガ	ACT	
98年2月	未定	北へ。White Illumination	未定	ハドソン	ADV	
来春	未定	★ELEMENTAL GIMMICK GEAR	未定	ハドソン	A・RPG	
発売日未定	未定	メルクリウスプリティ	未定	NECインターチャネル	育成SLG	
	未定	モンスターブリード	未定	NECインターチャネル	育成SLG	VMS

USER DATA TOP10 ……期待のタイトルランキング

今号から、ドリームキャストのタイトルをセガサターンの前人気ランキングから独立させてランキングを開始。ランキング自体は、まだ9本と少ないけれど、これからは毎週のように話題の新作が発表される予定らしいから、ここのランキングもまだまだ変動が激しそうだぞ。今号は「ソニックアドベンチャー」が「Dの食卓2」を猛追。今回の画面写真初公開で、どう転ぶか見逃せないぞ。他では、ハドソンの新作2本の行方も気になるところ。次号も続々新作が登場?

順位	前回	ゲーム名	開発状況	POINTS
1	1	Dの食卓2	39%	263
2	2	SONIC ADVENTURE	?	236
3	3	メルクリウスプリティ	35%	173
4	4	モンスターブリード	35%	108
5	5	GODZILLA GENERATIONS	?	103
6	7	戦国 TURB	?	81
7	8	SEVENTH CROSS(セヴンスクロス)	?	71
8	6	ペンペン トライアイスロン	40%	62
9	新	北へ。White Illumination	?	38

※上のデータのポイントは8月21日・28日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

Dreamcast

移植希望TOP20 USER DATA

Dreamcast Want to convert!

最先端作品をどこまで移植できる？

ハードの性能が高性能になったので、移植希望ランキングもセガのアーケードタイトルが多いみたいだね。今後このへんのタイトルが発表になったら、その再現度が注目されるね。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ ビデオゲーム	258
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	204
3	3	バーチャファイター3（3tbを含む）	セガ ビデオゲーム	189
4	4	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	170
5	8	グランディア	ゲーム アーツ サターン	145
6	6	スーパーロボット大戦シリーズ（魔装機神を含む）	バンプレスト サターン他	129
7	19	ラングリッサーシリーズ	メサイヤ サターン他	94
8	7	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	91
9	9	セガラリー2	セガ ビデオゲーム	84
10	14	バイオハザードシリーズ	カプコン プレイステーション他	82
11	5	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ ビデオゲーム	75
12	12	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	72
13	11	ストリートファイターZERO3	カプコン ビデオゲーム	53
14	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK ビデオゲーム	50
15	21	ダイナマイト刑事2	セガ ビデオゲーム	41
16	15	サイキックフォース2012	タイトー ビデオゲーム	40
16	13	臭作	エルフ Microsoft Windows 95	40
18	10	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	38
19	25	NiGHTS（ナイツ）	セガ サターン	37
19	31	ルナシリーズ	ゲーム アーツ サターン他	37

9 セガラリー2

実現度80%（?）

E3ではパソコン版が発表されたよね。ドリームキャストへの移植も、タイトル的に実現度はかなり高め？

19 NiGHTS（ナイツ）

実現度30%（?）

名作との声も多い「ナイツ」のランキングが大幅にアップ。みんなの要望しだいでは、実現もありえるかな？

ビデオゲームTOP15 SHOP DATA

Show Up! Arcade Video Games

今年のJAMMAショーは注目だ！

9月18日～20日には、アーケードゲームの祭典JAMMAショーが今年も開催されるね。今回は、新たな業界の流れができそうな重要な発表事項もありそう。注目の新作もたくさん登場か？

順位	前回	ゲーム名	メーカー	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	31743
2	2	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ	22858
3	3	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	16969
4	4	ストリートファイターZERO3	カプコン	13059
5	6	セガラリー2	セガ	7427
6	新	ソウルキャリバー	ナムコ	6474
7	5	鉄拳3	ナムコ	6137
8	8	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ	4735
9	9	ダイナマイト刑事2	セガ	4198
10	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	3702
11	10	ファイティングバイパーズ2	セガ	3565
12	13	ビートマニア 2nd MIX	コナミ	2876
13	14	ゲットバス	セガ	2496
14	11	ストリートファイターEX2	アリカ／カプコン	2331
15	15	タイムクライシス2	ナムコ	2160

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

今週の注目株！ One Point Check Game!

6位 NEW TITLE ソウルキャリバー

ナムコ／稼働中／格闘アクション

これぞ"3次元"格闘！

「ソウルエッジ」の続編が稼働を開始！ 前作からの最大の変更点は、「8WAY-RUN」システムが導入されたこと。簡単なレバー操作で8方向へ自由に走り回ることができ、3Dならではの戦いを楽しめるのだ。

3 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

エリア大会開催が目前に。今号の記事で最終チェック！

13 ゲットバス

全国大会の予選は9月20日まで。大物をゲットせよ!!

Other Games!

Dreamcast

注目の大本命! ソニックチーム ドリームキャスト第1弾

超満員につき追加の公演敢行!!

1万5,000人が目撃!!

超大作 スーパーアクション

8・22超音速大速報!!

8月22日(土) AM11:00 PM2:30 有楽町・東京国際フォーラム・ホールA

ソニック アドベンチャー SONIC ADVENTURE 制作発表会

ドリームキャストの性能を駆使すると、どんな映像が見れるのか? ゲームユーザー、そして業界関係者が今一番知りたい真実を、セガCSが誇る最強の開発部隊"ソニックチーム"が最新作の映像とともに公開する。そんな期待を受けて、当日は早朝から長蛇の列ができ、11時からと14時半からの公演分の人数は早々にオーバー。だが、より多くの人に見てもらいたいというセガサイドの姿勢から、最終的には来場者全員が入れるまで敢行。最新の映像と興奮のイベントは来場者すべてに公開された。サタマガがその模様を超速報するぞ!!

●セガ●年末発売予定●価格未定●アクションゲーム●ドリームキャスト

新しいソニックのシルエットの公開と同時に、夏休み最後を飾る8月22日(土)、「ソニックアドベンチャー」の制作発表会を一般来場者最優先で開催する、と告知されたのは7月17日。それから約1カ月の間、ゲーム雑誌やマンガ誌では大々的なイベント告知広告が展開され、テレビCMや中裕司氏自らがメッセージを語るラジオCMなどでも、先着順に1万人を無料参加させる、超一大イベントの開催が連日報道された。

そして当日。朝の段階ですでに来場者は膨れ上がり、急遽夕方5時30分からの第3回追加公演が開催決定。最終的には1万5000人の来場者が、最新作「ソニックアドベンチャー」を目撃したのだった。

「ソニックアドベンチャー」は

動いてナンボ! この興奮が伝わるか!?

サタマガの調べ（※会場アンケート、詳しい結果はP.30にあり）では、発表会の来場者の実に97.6%の人が発表会の内容に満足。そして、多くの人がその映像に魅力を感じ、「ぜひ購入をしたいと思う」という結果が出た。それほどまでに今回公開された映像は衝撃的であり、魅力的だったのだ。あのスピード感と衝撃はまさに見ないとわからない。この興奮が伝わるかっ!?

発表会プレイバック PART 1 私が実物の入交です（笑）

開演予定時刻となり、場内は暗転……。すると、正面巨大モニターには、セガ本社をバックに、にゅーっと飛び出す“入さん”の映像がっ。そう、5月21日のドリームキャスト発表会で公開された“CG入さん”こと、「featuring IRI-san」からデモンストレーションは始まったのだ。そして、暗がりの中、静かに下からせり出してきた1人の人物。「みなさんこんにちは、私が実物の入交です」。場内は大歓声に沸いた！

入さん、ドリームキャストの魅力を語る!!

「今日の朝、並んでいる方達と少しお話をしたのですが、本日は朝早くから全国各地からおいでいただいたようで、私ども一同は大変感激しております。みなさんご存知のように、セガは今年11月末に、現存する最新のテクノロジーを結集した次世代ゲーム機ドリームキャストを発売することになっております。みなさんからはずっと、どんな作品が出るのかと聞かれてきましたが、ようやくお見せできるクオリティのものができました」と語る入交社長。そしていよいよソニックの映像が映し出された——。

「ドリームキャストがどういうものか、おさらいを」とビデオその1も公開。

「PDAのビジュアルメモリを搭載。トランプゲームでは自分の手札だけを表示可能」などの解説が。

全世界で1,400万本セールスの「ソニック」がドリームキャストに！

超スペクタクルハイスピードロールプレイングアクション

「ソニックアドベンチャー」の3つの世界の中でも、一番人気となりそうなのが、このステーションスクエア。超高速エリアだ。

入交社長に代わり、登場してきたクリス・ペプラー、浜家有文子両司会のもと、「最高のゲーム機には、当然最高のゲームを。この『ソニックアドベンチャー』は最高のグラフィックス、最高の音質、そして通信機能など、今までのゲームの常識を超えるものとなっています」と解説。「全世界で1400万本を売ったソニックシリーズ最新作は、その壮大な内容から“超スペクタクルハイスピードロールプレイングアクション”と言えるべきものです。また、『ソニックアドベンチャー』には、近代都市ステーションスクエア、大自然のジャングル、ミスティックルーイン、飛行要塞エッグキャリアの3つの世界が存在しており、それぞれには数々のアクションステージが連結している」など、未公開の情報が続々と明らかにされていった。そして、次に“ゲーム解説者の真打ち”として、中裕司氏が登場となった。

想像以上のデキだった!!

発表会プレイバック PART 2

ソニックアドベンチャー　プロデューサー

中 裕司超華麗に登場!!

「とにかく僕の登場シーンは派手なんですよ」と本誌にも語っていた中裕司氏。その登場シーンは、我々の予想を超えた超ド派手にして、華麗なものだった。幕が上がると、ビルの2〜3階分はあろうかという巨大な新ソニックのイラスト入り垂れ幕が出現。それが3段階に次々と落とされ、そこに現れた巨大なバルーン。「まさか…」と思う中、多彩なスポットライトを浴びて、バルーンは大爆発！　中からマオカラースーツに身を包み、腕を組んだ中裕司氏がその姿を現した。会場は大喝采と「中コール」が！

立ち→ポーズ→スピンソニックと3段階に幕が変化後、バルーンから中氏が。この派手な登場シーンは5年前に某三浦カズがMVPを獲得した時以上！

痛快!? ソニックチーム物語!?

2年前、今回の最新作の開発を前に南米へ出かけたソニックチーム。その模様と、それがどのようにゲームに生かされているかを紹介するビデオが上映された。感動と爆笑(?)の内容だぞ。

愛車フェラーリでセガへ降り立つ中氏。ニッコリ(笑)。

ビデオにはソニックチームの面々も出演。「今度はこんなリアルなソニック」を（？）と大島、上川両氏。

ド派手な登場のせいか、最初緊張気味だった中氏の解説。そのへんは両司会者が見事フォロー。

これがA-LIFE"チャオ"

新事実も続々発覚!!

「ナイツ」同様、ゲームのサブキャラとして登場する人工生命体A-LIFE。さまざまな姿に成長するこのキャラの名は"チャオ"と判明。ドリームキャストのビジュアルメモリの機能を使った新しい遊びは、ソニックの新しい可能性を見せてくれるぞ！

後半のゲーム紹介記事では触れていないA-LIFEキャラ"チャオ"も会場では初公開っ!!

インターネットでもライブ中継①

今回の制作発表会は、第2部以降、インターネットを使ってのライブ生中継が行われた。ワールドワイドな人気のソニックにふさわしく、その模様は全世界に生中継で発信されたのだ。下はその映像。

「今度のソニックは愛」という冗談も全世界に。

これは中氏がマチュピチュで笛を吹く感動的なシーン。

会場の各所も超盛り上がり!!

ニューソニックのキャラクターグッズ続々！

今回の発表会には新ソニックグッズが多数登場。右のピンズ、ポスター、クリアケース、Tシャツは今度のゲームショウでも販売されるぞ。

▼これが豪華おみやげ！　5名様にプレゼント！

下は来場者向けオリジナルTシャツ。今回はお土産セットを5名に提供！

本来マスコミ用に配られる「プレスシート」。普通は入手不可のレア物。

発表会の来場者には、上のバッグの中に豪華3点セットでおみやげが。こちらは7種のポストカード。

▼これはレアモノ！

キューブ

このソニックアドベンチャーキューブは、「おはスタ」（テレビ東京）で募集し当選した招待客（子供さん）のみに、当日配られた超レアもの。広げると今回のキャラクター達のイラストが！

Tシャツ

新ソニックイラストのTシャツは2千円（税別）。

プログラム

下は今回の発表会用に作られたプログラム（税込み千円）。雑誌未公開の貴重な資料も。今回の発表会場でのみ販売。

ピンズセット

主人公キャラ6人とエッグマンの7キャラ分が、豪華なピンズのセットになったファン必携の品。こちらは税別で2千円。

ポスター

リニューアルされたソニックのカッコいいポスター。税別千円。

クリアケース

大事な書類もカッコよく収められるクリアケース。デザインは2種類。値段は税別で350円だ。

【お土産セットプレゼント応募先】希望者は住所、氏名、電話番号をハガキに書いて、〒103-8501　中央区日本橋箱崎町24-1『セガサターンマガジン』編集部「ソニックおみやげ係」まで（締切は9月10日当日消印有効）。

世界初！ドリームキャスト実機でデモプレイ！

発表会の前日、ソニックチームのホームページには、「ソニックアドベンチャー」をドリームキャストの実機で動かしているシーンが公開されていたが、今回の発表会の会場でも、デモンストレーションにあたっては、中氏がドリームキャストの実機（まだ完成版ではない試作機ではあるが）を手に持ち、ロムディスクが中に入っていることを証明してみせた。そして、世界で初めてドリームキャスト実機でのデモプレイが公開されたのだ。

デモプレイヤーとして登場したのは、「ソニックアドベンチャー」ディレクターの飯塚氏。画面には３つのシーンが映し出され、なんと会場の拍手の大きさで、見せるシーンを決定しようという趣向が凝らされた。ちなみに、拍手の大きさの測定には、某欽ちゃんの仮装大賞にも出てきそうな20段階のカラーバーが点灯する“サウンドセンサー”が登場。ユーザーとの一体感が会場を盛り上げた。

①アイスキャップ ②レッドマウンテン ③スピードハイウェイ

雪崩地帯をスノボで逃げるアイスキャップ（テイルス）、山の谷間を飛びながらエメラルドのかけらを探すレッドマウンテン（ナックルズ）、大都会を超高速で駆け抜けるスピードハイウェイ（ソニック）の３つが選択肢として登場。

発表会後「業界関係の方達に、あれってビデオなんじゃないの？」と言われないように、毎回見せ場をちゃんと作るのに苦労した」と語る飯塚氏。モニター上の映像も、ここのシーンはただのビデオと画像の鮮明さが違っていた。

ドリームキャストの実機を持ち上げて見せる中氏。しかもちゃんと電源が入る！ 飯塚氏の手にはコントローラーが手渡され、これまたちゃんと動かすことができた。発売が楽しみ。

新兵器サウンドセンサー

別名：欽ちゃんセンサー（笑）

これがウワサの欽ちゃんセンサーこと新兵器サウンドセンサー。みんなの拍手でシーンが決まった。

インターネットでもライブ生中継②

全世界のソニックファンが、とにかく見たがっていたであろう「ソニックアドベンチャー」のデモンストレーション。こちらもインターネットのライブ生中継でバッチリ公開されていた。パソコン上の画面では、コマ落ちして、そのスピード感が伝わらないのが残念だが、この雰囲気だけでも面白さは十分感じられたはずだ。ちなみに３回の公演どれもがソニックのスピードハイウェイが一番人気。でもオマケで、もう１面分見せてくれたりもしたぞ。

デモ画面にはキャラセレクトらしき画面も初公開？

ナックルズはレーダーで宝探しをするゲーム。楽しい。

発表会会場で業界関係者に感想を直撃!!

今回の発表会は、先着順・入場無料と、とにかく一般人優先のイベント。でも、多くの業界関係者もその映像を見たがっていたとも。会場で見つけた2人に話を聞いた。

ゲームクリエイター編 (株)チュンソフト代表取締役 中村光一

スピード感に負けないうまい見せ方

見ての感想は、とにかく早く遊んでみたい。これに尽きますね(笑)。都市が洪水に飲まれていくシーンなんて、映画みたいですよね。ビックリしました。あ、いや、クリエイターというより、いちプレイヤーの感想ですよ(笑)。いや、本当に(笑)。それぐらいインパクトがあった。３Ｄ映像をうまく見せるためには、スピード感とカメラアングル(画面の構図)の2点が重要になってくると思いますが、今日見た「ソニック」はこれが実にいい。夜の街のハイウェイを駆け抜けるシーンでも、ハイウェイがループ(宙返り)する時に「このままソニックの後方視点で行くのかな」と思っていたら、スッとカメラがひいて、遠景で道路の側面方向から宙返りを見せる。あれは「うまいなぁ」と思いました。例えば高層ビルの壁を駆け下りるシーンでも、最初は画面の上方に壁があって、ソニックは逆さになったまま駆け下りていきますよね。このシーンも、同じ作り手としては、やれそうでやれない、斬新な発想だと思います。今日の発表会はいろいろ勉強になりましたね。昔はこんなゲームの発表会ってなかったじゃないですか(笑)。今度はソニック達の物語がどう展開されるのか、本当興味津々です。僕も負けないように、がんばりたいと思いますね。

「今日は一般人に紛れて見つからないように来たのに見つかっちゃいましたね(笑)」と中村氏。2階席の最前列にこっそりと。

ゲームアナリスト編 (株)インターラクト代表取締役 平林久和

“ゲームの未来基準”にふさわしいソニックの登場

まず“未来基準”っていう言い方をしていたじゃないですか。あれはうまい言い方だなと思いましたね。ゲームを作っている人達の言葉で、よく“成長”とか“進化”って言ったりしているのを聞きますけれど、今回はみんなが「３Ｄのソニック」っていうものがドリームキャストで出るんなら、こうなるだろうねっていうものに対して、キレイに答えを見せてくれたっていう気がします。シーンで言うと、ビルの壁を降りていくシーンが良かったですね。ドリームキャストの光源処理、アレをうまく生かしているっていう感じ。悪い意味じゃないんだけど、ドリームキャストって、暗いシーンが生きるハードなのかな？って、気づかされましたね。夜のシーンとか、洞窟のシーンとか。それと、昔のセガだったら、家庭用の新ハードには、アーケードからの移植タイトルを揃えてきたと思うんだけど、それが今回は違った感じになっているのがいいですね。でも本当は、ゲームセンターのゲームと、ドリームキャストの関係がどうなるのか？っていうのが重要だと思うんです。そのへんはセガがまだ隠しているのかもしれないけれど。「ソニック」が発売されたら？ そりゃ、絶対僕もプレイしますよ(笑)。

「D2」発表会の時にもコメントをいただいた、ゲームアナリストの平林氏。中さんが緊張してたのが気になったとか（笑）。

発表会プレイバック PART 3

せがた三四郎と"ソニックコール"

「ソニックアドベンチャー」の驚異の映像の数々が紹介され、引き続き新キャラを含むソニックファミリー達の声(※担当声優は非公開)が、ゲーム画面に合わせて自己紹介されると、今回のイベントの1つのクライマックスがやってきた。なんと、発表会の来場者みんなの声を「ソニックアドベンチャー」の中の"あるシーン"に使うため、収録するというのだ。場面となるのは、今回のゲームの舞台の1つ、大都会ステーションスクエア。来場者全員が、そこの住人になった気持ちで、「ソニック頑張れー」という"ソニックコール"をするというものだ。そして、その音頭を取るために、姿を現したのは、あのせがた三四郎こと、藤岡弘氏(!)。またもや会場は大声援に巻き込まれた!「夏休みはどうだった?」と、渋い声で会場のみんなに話しかけるせがた三四郎。「それでは、ワン、ツー、スリー……。ソォーニック! ソォーニック! ソォーニック!……」と合計10回(!)みんな一緒に声を張り上げた。2度の練習の後、いよいよ本番の音頭が力強く取られ、終了後、会場の満足度は頂点に達した。

インターネットでもライブ中継③

このシーンの中継が海外でどう受け止められたか興味深いが、全映像は、8月27日から、録画映像として約1カ月間セガのホームページで見ることが可能だぞ。

最後の3回目の追加公演には、なんとせがた三四郎の他にあの湯川専務とソニックも参加。

せがた三四郎も力強くソニックコール! 今回の収録音声が、実際のゲームでどう使われるかが興味深いところだ。

発表会プレイバック PART 4

映像とサウンドが融合!ライブでフィナーレ!!

この特製ギターを見よ!

瀬上氏が今回使用したギターは、この世に1本しかない特注のソニックギター。この日のために急遽作られ、発表会の5日ほど前にようやく完成したそうだが、デザインのハマり具合はバッチリ。バリバリのロックサウンドは最高だったぞ。

ソニックコールで場内の来場者の心が一体となり、大いに盛り上がる中、今度は間髪入れず、ハードロックのサウンドが流れ始めた。その正体が、舞台の下から徐々にせり出してくる、バンドメンバー達による生の演奏だとわかると、場内はクライマックスに向け、最高潮に盛り上がりを見せた。ちなみに、生演奏でお披露目されたこの曲は「ソニックアドベンチャー」のメインテーマ曲。「今回のソニックの曲全体のテーマは"裏切り"。もちろん、いい意味での"裏切り"なんだけどね。中さん自身、昔のソニックを壊して、新しいソニックを生み出してるでしょ。だから、曲も今までのテクノ調とは違った形のロックで壊してみた」と語るのは、おなじみセガサウンドチーム瀬上純氏。ニューソニックのシルエットをあしらった特注のギターを片手に、歌い、踊るさまは、新たなソニックにピッタリのサウンドイメージを築き上げていたぞ!

一般来場者へサタマガ直撃アンケート!

今回の「ソニックアドベンチャー」制作発表会の会場で、サタマガは来場者500名に直撃アンケートを実施した。会場の関係上、回収できたのは386通だったが、ほとんどの人が非常に熱心に書いてくれたのがうれしかった。下がその集計結果だ。

Q1 来場時間は何時?

セガの公式発表では、1回目の公演のために一番早く来た人は、前日の午後3時とのこと。ちなみに1～2回目入場者のアンケートでは、朝6時台が24.6%、7時台が15.2%、8時台が12.1%、9時台が18.9%、10時台が18.6%となっていた。その後も来場者は増え続け、大盛況に。

前日の約100名の徹夜覚悟(?)組には整理券が配られ、徹夜組は解散するように配慮された。

Q2 発表会の満足度は?

今回の発表会のみんなの満足度は非常に高かった! データとしては、2/3以上の人が、実は5月の「D2」の発表会にも行ってない人、イベント初体験の人だったのだ。ちなみに次にこんなイベントがあれば行きたいか?の問いにはぜひ参加したいが55.2%、タイトル次第が43.9%となった。今回の満足度の高さがわかるね。

Q3 今日一番良かったモノは?

内容てんこ盛りだった今回の発表会。一番良かったモノは?の問いには、「ソニックアドベンチャーの映像自体」が56.7%とダントツだった。「ドリームキャストの実力」10.3%と合わせると、実に約7割の人があの映像に一番衝撃を受けたわけだ。

1位 ドリームキャストの映像

上の巨大な敵の名は"パーフェクトカオス"と語っていた中氏。スピード感あふれる超高速映像と合わせて多くの人が衝撃を受けたぞ。

Q4 ソニックアドベンチャーへの期待度

映像を見終わってみんなの満足度を点数にしたら?の問いには、以下の平均点が出た。早くも現時点で高得点を獲得だ!

平均点……92.0105点

また、購入希望度は「ぜひ買いたい」が77.7%、「買うかどうか未定」が21.7%に。ちなみにサタマガ編集部の隊長も「最近はゲームに刺激がないけど、久しぶりに絶対買いたいと思った」と発言。期待度大だ!

映像を見ただけで「ぜひ買いたい」という人がこれだけ多く出たゲームも珍しい。発売日が待ち遠しい。

発表会プレイバック PART 5

終幕間際、重大発表が続々!?

「ソニックアドベンチャー」のテーマ曲が披露され、いよいよ発表会はフィナーレに。東京ゲームショウでは、実際に「ソニックアドベンチャー」が、手にとって遊べるというから、期待したいよね。さて、第2回目の発表会終了後には、じつは報道関係者だけを残して、関係者への質疑応答の時間が取られたのだ。最後はCMで人気の湯川専務やせがた三四郎も集合し、テレビ、新聞各社を含め、記念撮影も行われたのだ。ここでは、最後に気になる「質疑応答」の内容を掲載しておこう。重大発言も続々？

――「ソニックアドベンチャー」は、年末発売予定とのことだが、ドリームキャストの同時発売ソフトには入っていないのでしょうか？

入交■現在開発中ですから、まだ未定ではありますが、一応「ソニック」もその中に入ってます。ただ、10月にはドリームキャストの発表会の第2弾を予定しておりまして、そちらでソフトの全ラインナップや発売予定日などをお伝えする予定です。

――噂では各ソフトの開発が遅れているとも聞きますが、ハードの発売日（11月20日）が遅れるということはないのでしょうか？

入交■ちょっと痛いところですね（笑）。今回のハードは非常に最先端のテクノロジーを使っているものですから、一部で遅れている部分もあります。ただ私どもも、発売日にだいたい50万台が出荷できるメドが立った時にハードの発売をしたいと思っています。現在のところ11月20日で大丈夫だと思っているんですが、もしかしたら、不確定要素によって若干左右されることがあるかもしれません。

――最近、パソコンの性能の飛躍がめざましいのですが、そのへんはどう意識されていますか？

入交■パソコンのグラフィック性能との比較というとは、今まではあんまりしてなかったのですが、これからは我々としてもそうとう意識しなければならないことだとは思います。ただドリームキャストは3～4年後も一般的なPCに比べても、上を行く性能はあると思います。その先は状況を見ながらになるでしょうね。

「開発費はどれぐらい？」の質問には、「ハードの最初のソフトですから、普通より多いですが、十分回収できるでしょう（笑）」と入交氏。

特報
来たる、10月10・11日、
東京ゲームショウ'98
遂に
ソニック アドベンチャー

↑発表会の最後、正面モニターには、10月10日からの東京ゲームショウで、「ソニックアドベンチャー」が実際に遊べます、という告知が。今から楽しみに待っていよう！

←終演時、中さんにファンの子から花束が渡される一幕も。

まさにドリームキャスト！ 超豪華！セガのキャラクター(!?)大集合!!

報道関係者用に、今をときめくセガのキャラクター（？）五人衆が勢揃い！　このメンツが揃うのは後にも先にもこれが最初で最後とも言えるほど、豪華な顔ぶれだ。今後もセガは熱いぞ！

みなさんのご意見・ご感想など

サタマガが発表会の会場で行ったアンケート用紙には、とってもたくさんの人が熱心なコメントを寄せてくれた。回収したアンケートはセガのスタッフやソニックチームのみんなにも届けておくけれど、そのうちの一部をここに掲載するぞ。今回の発表会の満足度が伝わるはずだ。

●これは本当にすばらしい作品だとナマで見て思ったので、多くの人の目にふれ、遊んでほしいソフトだと思いました。セガが変わったかどうかは疑問だが、ソニックがイメージを変える!!　来て良かった。（東京都・イヅミ・23歳・会社員）●せがた三四郎のソニックコールは感激でした！　あー、もうDreamcastに超ほれたよーん。（東京都・ライト・19歳・専門学校生）●思った以上のデキで驚いた。今まで不安だったが、Dreamcastの力に安心できた。（東京都・中村開・21歳・大学生）●アクションゲームの集大成といっても過言ではない。「F-ZERO X」の3倍のスピード感、かゆい所に手の届くカメラワーク。「ジェットコースターアクション」と言ってもおかしくはない。（神奈川県・ハゲ汁・23歳・無職）●一言で言えば想像以上のデキ。「ソニック」というキャラへの思い入れが深かったのでモデルチェンジとの話を聞いて不安な部分もあったが、イメージを崩さずに「新作」になっていたと思う。雑誌とかでのあおり方がスゴかったので（笑）、ちょっとビクビクものでしたが、ドリームキャストの実力、ソニックチームの実力を見せてもらえて大満足でした。（埼玉県・源　久也・21歳・漫画家）●来た人だけが初めて映像を見れるという優越感が一番大きい。久々に他人に「ソニック見た？」と話したい気分になれる。（東京都・デッカード・26歳・会社員）●N64のマリオと似たようなのを想像していたが、いい意味で裏切られた。（茨城県・タヌキチ・20歳・大学生）●画像だけで感動できるゲームは久しぶりだ。（東京都・Hob.・30歳・会社員）●発表会をユーザーをまねいてやることは良いと思います。買うのはユーザーですから……。（東京都・有馬紅葉・23歳・会社員）●これだけは実現してほしいと思っていた「スピード感」が見事に表現されていたことに感動した。（神奈川県・岡本優一・20歳・大学生）●最高!!　めちゃ熱かったっス。まさか、せがたが出演するとは…。わざわざ三重から夜行列車で来た甲斐があったです！（三重県・川端勇気・16歳・高専生）●画像もさることながら、アツイBGMが今まで以上にソニックに合ってました。（茨城県・ssys・28歳・公務員）●ソニック他、オールキャストのデザイン変更は正解。前のもかわいかったけど、ソニックにはキティちゃんを超えてもらいたいものです。ホント。（東京都・中山祥子・20歳・家事手伝い）●楽しめた。ソニック達が活き活きとして、家にあるソニックももう一度やってみたい。（埼玉県・とも・29歳・会社員）●会社員・CGだけで買うヤツに本当のCGを見せてやれ！（神奈川県・ISM・26歳）●こういう発表会をこれからも企画してほしい。（神奈川県・坂口知治・23歳・会社員）●ソニックの進化度に驚いた。（神奈川県・仲田多史・17歳・高校生）●ゲームのいろいろな可能性が見れて良かった。（東京都・佐々木涼・19歳・学生）●生のソニックも見れて、大感激。中さんの登場シーン、めちゃめちゃカッコ良かった。（埼玉県・阿部朋美・21歳・会社員）●ソニックと一緒に初めて写真を撮ってもらえてうれしかったです。（埼玉県・永井陽子・26歳・オペレーター）●CGの美しさだけでなく、アクションゲームの可能性を見せてくれた。（神奈川県・いなたかし・26歳・会社員）

会場にいたソニックとテイルスは大人気。

さあ、いよいよ次のページからゲーム画面を大公開だっ!!

※サタマガでは、発表会の感想を引き続きEメールでも募集中！　dreamc@softbank.co.jpまで、よろしく!!

SONIC ADVENTURE™

ソニックアドベンチャー

●セガ●年末発売予定●価格未定●アクションゲーム●ドリームキャスト

ここから先はノンストップでゲーム画面を超音速大公開!!

超音速の発表会速報に続き、いよいよ気になるゲーム画面を一気に大公開！ 次々と明らかにされる新事実に、キミはもうクギづけだっ!! ソニックチームが満を持して放つドリームキャスト第1弾は、文句なく期待度満点間違いなしだぞっ!!

SONIC TEAM PRESENTS

これが生まれ変わったソニックだ!!

SONIC THE HEDGEHOG

I'll never look back, I've got no regrets
'Cause time doesn't wait for me
I choose to go my own way

It's Renewal SONIC!

“カッコいいソニック”という「原点への回帰」が大きなテーマとされた今作では、ソニックもそのデザインを一新！ 緑色の目、悪っぽい口元、躍動感あふれるポーズなど、トンがってカッコいいソニックが復活だ!!

史上最強のソニックワールド！

発表会告知のテレビCMの映像で、そのスケールの大きさを予感させてくれた「ソニックアドベンチャー」。本家ソニックチームが4年ぶりに作る最新作はとにかくスゴイ！　そして実は昨年春にサターン版「ソニックジャム」で掲げられた“プロジェクトソニック”は、今回の「ソニックアドベンチャー」の企画があったからこそスタートしたプロジェクトだったという事実も判明。「今回の作品を次のハードでやることは決まっていたんですが、昨年は時期柄なかなか発表できなくて（笑）」と語る中裕司氏。満を持しての自信作が、いよいよそのベールを脱ぐ時が来たぞっ!!

SCOOP!! 今こそ明かす！ プロジェクトソニックはこの作品のために始まった!! PROJECT SONIC

新キャラクターの登場！

今までのソニック作品では、“新作には必ず新キャラが登場する”というお約束があった。そのへんのジンクス（？）は最新作でも健在！釣り好きの巨大ネコとエッグマンのロボット。このユニークな2体はどんな活躍を見せるのか？　注目だ!!

新たなライバルと想像を絶する大冒険！

そして、6人6様の物語が展開する!!

今回キミがプレイできるキャラは、総勢なんと6人。彼らはそれぞれ違った目的を持っており、それぞれでゲームシステムやマップなどがまったく変わってくるのだ。同じ時間軸で展開する壮大なザッピングストーリーは、ゲームをより一層盛り上げてくれるはずだぞ。

SONIC ADVENTURE ノンストップ大公開!! CONTENTS

ソニックアドベンチャーのすべてに迫る!!

ソニック開発の経緯を、中裕司氏が語る！

'96年夏、「ソニックRPG」として極秘裏に構想がスタートした「ソニックアドベンチャー」。このビッグタイトルの開発に至るまでの経緯やコンセプトなどを、ソニックチームの中氏が語る。意外な真実も続々っ!!

広大なソニックワールドの魅力とは!?

今回公開された「ソニックアドベンチャー」のタイトルロゴは、文字通り、ゲームの“冒険の世界”である「空」「海」「大地」がモチーフにされているとか。そんな壮大な冒険の舞台と、新たな謎の敵を大公開だ!!

キミのお気に入りのキャラクターは？

最新作で使えるキャラクターは、シリーズではおなじみの3人と「ソニックCD」に登場した女の子エミー、そして新キャラのビッグとガンマの6キャラだ。新しく描き起こされたイラストとプレイ目的を紹介！

ゲームのメインの部分は!?

「初心者から上級者まで、誰もが楽しめるゲームにしたかった」と語るソニックチーム。絶妙なカメラワークとシンプルでわかりやすい操作方法は、この最新作でも徹底されているのだ。そんな秘密に迫るぞ!!

そのすべてを、ここにお見せしよう!!

ソニックアドベンチャーのすべてに迫る！
PART 1

MAKING OF SONIC ADVENTURE

NEW SONIC

新生ソニックの誕生

本家ソニックチームが４年ぶりに作るソニック。新しいハードにふさわしく、ソニックは生まれ変わった！

カッコいいソニックが復活!!

'96年夏。ソニックチームは、サターン用タイトル第１弾「ナイツ」の制作が終了した後、チームを２つに分け、セガの次期新ハード用に向けて“新たなソニック”構想を水面下でスタートさせた。最新作の大きな課題は“カッコいいソニック”という「原点への回帰」。ここ数年“かわいい”という表現が当てはめられることが多くなってきたソニックを本来の“カッコいい”キャラクターへと戻す。――そんな「新生ソニック」への抱負を、プロデューサーの中裕司氏が熱く語る。４年ぶりの最新作は我々の想像を超えた内容だぞっ!!

SONIC TEAM PRESENTS

ソニックチーム
プロデューサー
中裕司
YUJI NAKA

今回のソニックは街に飛び出します!!

これがゲーム

誰にでも楽しめるように、今度のソニックは初めて"しゃべり"ます

「誰にでも遊べるアクションゲームを作りたい。そんな想いがドリームキャストの力を借りてやっと実現できたと思います」と語る中氏。ソニック最新作の新作発表会を開催するとセガのホームページに載せたとたん、数時間後には海外から驚くべき反響が返ってきたという今回の最新作。そのため中氏はこの後アメリカ、ドイツ、イギリス、フランス各国へ飛んで、10社以上の取材を約４日間でこなす予定だという。海外でのソニックの認知度と期待度はそれほどまでにスゴイのだ。「ソニックはアメリカやヨーロッパではすごくブレイクしましたけど、今回の『ソニックアドベンチャー』では日本も含めた全世界での大ヒットを狙いたいですね。この『ソニックアドベンチャー』では"ゲームの未来基準"をみなさんにお見せするとお約束していますが、実際、現時点であがってきている画面だけを見ても、内容的なバラエティさとそのスケール、そしてボリューム感などは、まさにドリームキャストの最初を飾るのにふさわしい作品に仕上がってきたと思います」。

そんな自信作の「ソニックアドベンチャー」。今回は今までにない新たな演出もたくさん用意されているとか。「従来のソニックは、わりと自然の地形や工場っぽいステージが多かったんですが、今回はソニックを街中に出してみようと思いまして、街には人も住んでるようにする予定です。またプレイヤーの視点は、プレイ中、常に一番いいカメラアングルで画面を見せて迷わずゴールにたどり着けるようにしてますし、子供にも話がわかるように、今回初めてソニック達にはしゃべらせているんです」。ソニックがしゃべる！なんとこれは新事実！ 期待は高まるね!!

"ゲームの未来基準"。そんな驚異と感嘆の映像が、みんなの家で遊べる日は近いぞ！

しゃべるソニック

「そんなに長くはしゃべらないんですが、キャラどうしが出会った時などに、お子さん達にも話がわかりやすいように、ソニック達は日本語でしゃべるんです。もちろん画面には字幕も入れて、誰にでもわかるようにしています。現在アフレコをしているんですが、テイルスなんかはすごくかわいいですよ」と中氏。「ゲーム中、効果音的に声も入れる予定ですよ」とも。

3Dのソニック

今回の「ソニック」で驚かされるのが背景のモデリングの作り込みだ。「今はソニックチームのスタッフが100人以上関わってますからね。でも、ソニックはスピードが速いですから、僕らがすごく時間をかけてモデリングしたビルとかも一瞬で通り過ぎちゃったりしますから(笑)。まだ開発途中ですが、美しい光源処理や演出も見てほしいですね(中)」。各シーンは必見だ！

SONIC ADVENTURE 完成への道のり KEY WORD 1 プロジェクトソニック

「今年への伏線？」

昨年春「ソニックジャム」発表時に大々的に展開された「プロジェクトソニック」。実はこのプロジェクトは、今回の「ソニックアドベンチャー」のための布石として始まっていたという事実は最初に書いた通りだ。メガドライブのシリーズ全作を１本にまとめた「ソニックジャム」、人気キャラが集合した愉快なレースゲーム「ソニックR」。そして満を持して開発される今回の最新作。プロジェクトソニックは今年最高潮を見るぞ！

第1弾「ソニック ジャム」

第2弾「ソニックR」

PROJECT SONIC

そして第3弾「ソニックアドベンチャー」

SONIC ADVENTURE 完成への道のり KEY WORD 2 ソニックRPG

「開発中のコードネーム」

開発初期には「ソニックRPG」と呼ばれていたという本作。「構想の段階から、ファンの期待を裏切らないよう、ストーリー性やアドベンチャー的要素を盛り込んだ今の形にしようと思っていた（企画・飯塚）」とか。「RPG」と呼ばれていたのは数カ月だそうだが、長く遊べる内容になりそうだぞ。

SONIC ADVENTURE 完成への道のり KEY WORD 3 ソニックワールド

「ポリゴンの実験」

プロジェクトソニック第１弾となった「ソニックジャム」（セガサターン／'97年6月20日発売）では、メガドライブタイトルの移植の他に、初めて３Dのソニックが動かせる"ソニックワールド"がオマケ的に入っていたが、実はコレ、当時実験的に作っていた３Dのソニックをサターン上で試してみたものだったのだ。「本当はあれ以外にも入れたかった実験的な要素はあったんですが、そのへんのお楽しみは最新作で(中)」。期待していいぞ!!

「SONIC JAM」for SEGASATURN

サターンでもなかなかのデキだった「ソニックワールド」。貴重な資料館などを探訪できる。

SONIC ADVENTURE 完成への道のり KEY WORD 4 ソニックのリニューアル

「カッコよさの復活！」

ソニックの登場から早７年(!)。最新作「ソニックアドベンチャー」での大きなテーマは"カッコいいソニックへの原点回帰"。新デザインを担当したのはソニックチーム期待の若手デザイナー上川祐司氏。動きのあるポーズ、トンがったイメージなど、見比べるとその違いがよくわかるぞ。

Before…

After!

の"未来基準"だ!!

ソニックアドベンチャーのすべてに迫る!
PART 3

NEW SONIC SONIC ADVENTURE WORLD

ソニックの新たな世界

君を待ち受けるのは今まで体験したことのない冒険の舞台。ソニック達に謎の生命体が立ちはだかるぞ!

かつてないエッグマンの野望!

[ストーリー] 史上最大の冒険が始まる!

ネオンが美しく輝く街中で、突如ソニックの前に姿を現した謎の液状生命体。そこでの激闘を皮切りに、ソニックの新たな冒険が始まる「ソニックアドベンチャー」。多彩な登場キャラとともに、その舞台のスケールも超ドデカイぞ! ストーリーと新たな敵を大紹介だ。

It's NEW! エッグマンの飛行要塞

エッグ キャリア

今回の物語の舞台の1つとなるのがこの「エッグキャリア」だ。エッグマンが作り出した飛行要塞で様々な機能を持っているらしい。6人はこの場所で出会えるか!?

エッグキャリアの中は仕掛けが満載。中にはモノレールも走っているとか?

SONIC ADVENTURE OPENING STORY

ソニックアドベンチャー

ある日ソニックは、久々に戻った街で謎の液状生命体と出会う。そこに、悪の天才科学者Dr.エッグマンの高笑いが響く。「ムハハハ、ソニック! そいつはカオスエメラルドを与えるたび､強力に変身していくのだ! こいつを使って街を破壊し、そこにエッグランドを建設してくれる!」

「そんなことはさせないぞ!」友情と勇気を胸に立ち上がるソニック。そして、Dr.エッグマンとの壮絶なバトル! 無限のパワーを秘めた7つのカオスエメラルドをめぐって、ソニックとその仲間たちの大冒険が幕を開ける。6つの冒険の末に迎える真のクライマックスとは?——

6つの物語が

NEW ENEMY!

常にプレイヤーの行く手を阻む謎の液状生命体―― カオス CHAOS

ソニックの宿敵Dr.エッグマンは悪の天才科学者と名乗るだけあって、今までのソニックシリーズのボスは、メカ系の敵がほとんどだった。だが、今回ソニック達の前に立ちはだかるのは、カオスと呼ばれる謎の液状生命体だ。噂ではエッグマンが甦らせた古代の生物らしいが、その名前からして、シリーズのカギとなるカオスエメラルドとの関係が気になるところだ。常にプレイヤーの行く手を阻む謎の敵とどう戦う？

液状生命体という今までにない敵の出現にソニックもいきなり苦戦？

ソニックの攻撃がヒットしても即再生、どうする？

夜の街の上空から静かに舞い降りてくる強敵カオス。

ドリームキャストの表現力が存分に見れるカオス。

カオスエメラルドで成長をする!?

カオスエメラルドを与えるたびに強力に変身を遂げるというカオス。変幻自在の液状生命体に、はたして弱点はあるのだろうか？　そして、気になる右のシーンで、ビルを破壊する巨大な生物。その姿は、もしかして進化を遂げたカオスの姿なのか？最強の強敵の出現にゾクゾクするぞ！

この巨大な生物は進化したカオスか?かつてない強敵の出現だ。

壮大な世界を冒険する6人の主人公たち

[ザッピングシステム] 冒険のシーンは６つ、楽しさも６倍！

今回は「ソニック＆ナックルズ」のように、同じマップを違った性格のキャラでプレイするというのではなく、６人のキャラそれぞれにまったく違ったアクションゲームが用意されているのが大きな特徴だ。壮大な舞台が待っているぞ！

6人が同じ時間軸を冒険

目的の違う６人の主人公が同じ時間軸を大冒険！　謎を解き明かしていく楽しみがプレイを盛り上げる。進む面や最終目的地も異なるが、一度行った場所はいつでも行けるぞ。

SONIC
TAILS
KNUCKLES
6人6様の目的が
別々に進行！
AMY
BIG
E102 "γ"

from ソニックチーム

それぞれの話がつながっていく楽しさ

「今回は６人のキャラでまったく別々の話が進行していくんですが、各キャラは他のキャラと新たに出会った時点で、使えるようになります。ソニック単体のプレイではわからなかった裏話が、他のキャラでプレイすると“なるほどこういうことだったんだ”とわかるわけです。ソニックの敵はエッグマンですが、他のキャラはそうとも限らないですよ(飯塚)」

SONIC ADVENTURE CHECK POINT 新生ソニックの数々の世界

ドリームキャストで描かれるソニックの世界は、一層美しくそして壮大になった。ここではわかっている範囲内での各ステージの様子を紹介しよう。

SPEED HIGHWAY スピードハイウェイ

ソニックが大都会の中を飛び回る！

夜の街には高速道路が走り、街の中には人も住んでいるという。今回公開された画面写真には、高速道路と市街地があることから、街全体がアクションステージとなっているのかもしれない。ソニックの超音速疾走が唸る出番がやってくるぞっ！

LOST WORLD ロスト・ワールド

海外取材旅行の成果がここに！

今回の「ソニックアドベンチャー」の制作にあたり、'96年の年末に敢行されたソニックチームの南米取材旅行。その成果がより説得力を出しているシーンが、この遺跡のステージ“ロスト・ワールド”だ。さらに驚きのステージも？

AND MORE AND MORE!

ひとつになるとき！

ソニックアドベンチャーのすべてに迫る!
PART 3

PLAYER'S CHARACTERS

SONIC ADVENTURE™

6人の個性豊かな

プレイキャラクター達

「ソニックアドベンチャー」には6人のキャラが登場する。それぞれまったく違うアクションを披露するぞ!!

よりクールに、よりワイルドに!!

～宿敵エッグマンとの戦い～

クールで、生意気で、一度走り出したら、止まらない超音速の蒼い稲妻ハリネズミ、ソニック。"可愛い"よりは"カッコイイ"という言葉がよく似合う、そんなソニックはデザインも一新。今回も大暴れするぞ!!

ソニックは何をやってもバッチリ決まる! 多彩なアクションが待っている!!

キャラクター紹介その1

SONIC

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

THE HEDGEHOG

カッ飛べ!! RUN!

HOW TO PLAY SONIC

ソニックのプレイ目的

ソニックの目的は、謎の液状生命体カオスを操り、街を乗っ取ろうとしているDr.エッグマンの打倒。ソニックを使ってのプレイは、従来のソニックシリーズ同様、進路上の敵を蹴散らし、ゴールを目指すというものだ。今回身につけたジャンプからのホーミングアタックは超便利っ!!

待ち受ける遺跡の罠を切り抜けろ!

ハイウェイだって超音速で疾走!!

SONIC ADVENTURE CHECK POINT!

新生ソニックここをチェック!!

原点に戻ったカッコよさ

ソニックの性格は今まで通りなんですが、デザイン的には今まで表現できなかった動きのあるものになりました。目が緑なのも、ドリームキャストだから色調をもう少し増やそうということで、このように変えてみました。(上川)

メカに関しては天才的。自慢のトルネード号は今回変形も!!

今までのように常にソニックとの行動ではないよう？

追い越せ！追い抜け!!

CATCH UP SONIC!

HOW TO PLAY TAILS

テイルスのプレイ目的

テイルスはソニックの相棒だが、今回は彼単独での行動となるようだ。永遠の憧れの存在、ソニックに追いつき追い越すには、ソニックが行けない場所へ空から飛んで先回りだ。テイルスの知恵と勇気が試される今作、愉快な追いかけっこが待っているぞ。

SONIC ADVENTURE CHECK POINT!

新生テイルスここをチェック!!

エミーとは違ったかわいさを押し出しました

テイルスはとにかくかわいい部分を出しました。幼い系のかわいさというか、エミーのかわいさとはまったく違った方向性で設定しています。(上川)

キャラクター紹介その2

MILES "TAILS" PROWER

マイルス テイルス パウワー

憧れのカレに追いつくのがボクの夢！

～ソニックを追いかけろ！～

南の島“ウエストサイドアイランド”出身の気の優しいメカ好きのキツネ。ソニックの相棒として「ソニック２」から活躍している彼は、カッコいいソニックに憧れて、いつも彼の後を追いかけてきた。スピードではソニックには追いつけないテイルスだが、2本の大きなシッポを使った飛行能力は、ソニックにはない強みだ。超スピードで突っ走るソニックをはたして追い越す日は来るのか？

自慢の2本のシッポを使ったテイルアタックは今回もあるのかな!?

砕けたエメラルドを集めろ!!

～幻の秘宝をゲットせよ!～

幻の浮遊島の宝「マスターエメラルド」の守護者であった熱血ハリモグラ、ナックルズ。今回彼は砕け散ってしまったマスターエメラルドを集める旅に出る。「ソニック&ナックルズ」のときに見せてくれたその力強い拳は健在で、地面を壊し、壁もよじ登れるぞ。痛快なアクションを使いこなせば、お宝探しも楽しさ倍増だ!!

↑トゲの付いたコブシを使い、壁も平気で登っていける。ソニックより行ける場所が多いかも!?
←ナックルズのもうひとつの特技は滑空。高いところから舞い降り、別の壁に張り付くことも?

キャラクター紹介その3

KNUCKLES THE ECHIDNA

ナックルズ・ザ・エキドゥナ

HOW TO PLAY KNUCKLES

ナックルズのプレイ目的

今回のナックルズの目的は宝探し。各ステージに散らばったカオスエメラルドの原石“マスターエメラルド”を集めるのだ。自慢の拳でいろんなところを掘りまくれば、意外な発見がたくさんあるかもしれないぞ。メインのステージとなるのは、やはり遺跡のステージなのかな？

宝探し!! TREASURE HUNTING!

派手で力強いアクションの数々。

SONIC ADVENTURE CHECK POINT!

新生ナックルズここをチェック!!

アクションがよりいっそうハードに!

見た目は今まで通りですが、攻撃面ではあのトゲの拳を使った連続パンチとかができたりと、アクションがさらにハードで力強くなってますね。ポーズもカッコイイですよ。(上川)

SONIC ADVENTURE CHECK POINT!

新生エミーここをチェック!!

女子高生風にデザインしてみました

今回はソニックのデザインを一新するということで、エミーも性格的な部分を含めてまったく新規にデザインしました。女子高生的なキュートな路線でいってみました。(上川)

牢屋の中のエミー。向こうに迫るロボットから、はたして無事逃げ切ることはできるかっ!?

キャラクター紹介その4

AMY ROSE
エミー・ローズ

アタシ、追われてるんですっ!

～敵から逃げろ!～

「ソニックCD」で初お目見えしたソニックのガールフレンド的存在。ソニックに対する想いは熱烈で、危険をかえりみずに彼を追いかけたこともある。今回はバッサリと髪を切り、キュートなショートヘアにワンピース姿と、かなりおしゃれに変身。早くもファンも増えそうな予感でいっぱいだ。でもなぜか彼女は誰かに追われているらしい。ダンジョンからの脱出はなるか?

HOW TO PLAY AMY

エミーのプレイ目的

エミーでのプレイは「逃げる」がテーマ。今まではソニックを追っかける立場だったのが、今度は誰かに追われる立場となるわけだ。エミーは今回、エッグマンのロボットに追われている小鳥を守るため、一緒に逃げ回ることになるようだ。隠し持ったかわいいピコピコハンマーで反撃も可能?

脱出!! ESCAPE!

ロボットをかばう(?)エミー。ソニックとの会話内容は?

～ゆっくり行こうぜ、人生は～

新キャラクターの1人は、のんきでおっとりとした巨大猫のビッグ。遺跡の近くで相棒のカエルとともに釣り三昧の暮らしをしている。そんなある日、カエルがカオスエメラルドを飲み込んでどこかに消えてしまったからさあ大変。ビッグは愛用のロッドとルアーをかついでカエル探しの旅に出るのであった。今までにないアクションゲーム内での「釣り」という要素が興味深い。

超音速のソニックとは対照的なビッグ。のんびり遊ぼう？

自然を舞台にビッグが大活躍。まったく新しいゲームが展開？

ロッドとルアーで"大物"を狙え!

キャラクター紹介その5

BIG
ビッグ・ザ・キャット
THE CAT

SONIC ADVENTURE CHECK POINT!

新キャラ・ビッグはここをチェック!!

ソニックとは違った楽しみ方

「ソニック」は、元々忙しいゲームなんで(笑)、少し落ち着くプレイをというコンセプトで作ったキャラです。ビッグだとのんびり楽しめるゲームになりますよ。(中)

HOW TO PLAY BIG

ビッグのプレイ目的

釣り!!

ソニックのステージには池や川など、自然も多い。そんな場所で、ビッグは自慢のロッドとルアーで釣りをする。大物を釣り上げろ!?

FISHING!

ヒュンッと音を立ててうなるロッド。これを使った攻撃もできそうな感じ？

★NEW★ CHARACTER

キャラクター紹介その6

E-102 "γ"(ガンマ)

～痛快!ロックオンシューティング～

ソニックシリーズのプレイヤーキャラとしては異色のメカ系キャラクター。エッグマンに作り出された戦闘用ロボットE-100シリーズの2番機なのだが、何らかの原因でプログラムが狂ってしまったらしい。痛快なロックオンシューティングがその手で楽しめるぞ!

ワタシ、ロボット…アルジハ、エッグマン…

LOCK ON SHOOTING!

撃ちまくり!!

HOW TO PLAY γ ガンマのプレイ目的

ガンマのプレイ内容はアクションシューティングだ。サイトを敵にロックオンし、撃ち落としていこう。ロボットだけに、ジェット噴射やホバーでの移動といった可能性もあって、操作も面白くなりそうだ。頭部からのロックオンビームで敵をロックオンして、腕に装備している銃で敵をガンガン撃ちまくれ!

ソニックと対峙するガンマ。敵か味方か!?

赤と黒のボディ。エッグマンカラーが基調だ。

NEW CHARACTER

SONIC ADVENTURE CHECK POINT!

新キャラ・ガンマはここをチェック!!

ガンマはまったく新規のデザインです

ガンマは、今回まったく新規にデザインしたものです。エッグマンが作り出したという設定で何機かいるうちの1機なんですよね。メタルソニックとは違う位置づけになってます。(中)

ソニックアドベンチャーのすべてに迫る!
PART4

NEW GAME SONIC ADVENTURE SYSTEM

新ゲームシステム

シンプルでわかりやすい操作はソニックの伝統。キャラが6人に増えた今回、そのへんはどうなったのかな?

誰にでも楽しめる操作内容!

[プレイスタイル] いつの時代もソニックはシンプルで熱い!

▼この3つがキーワードとなる!!

アドベンチャーフィールド
RPGでいうところの"お城"のような場所、と言えばわかりやすいかな?アクションフィールドからここに戻ってきたら他のキャラと出会っての会話もあるぞ。

エッグキャリア
アドベンチャーフィールドのひとつとなるのがこのエッグキャリア。中にはプールやモノレールもあるとか。

アクションフィールド
各キャラごとに別々の遊びが設定されているゲームのメイン舞台。一度クリアすることができれば、今まで行った場所には何度でも行き来ができるらしいぞ。

遺跡の中を疾走するソニック。今回の最新作では絶妙なカメラアングルで手に汗握る展開を味わえるぞ!

ムービーシーンは?

「ムービーシーンは物語の進行上、必要な時に挿入されたりします(中)」とのことだが、そのクオリティはかなりのもの。また、ハードの表現能力も高いためゲーム中のモデルがそのまま使われることも?

SONIC ADVENTURE CHECK POINT! 気になる操作はどうなるのか?

レバー+2ボタンでほぼ決定!!

従来の作品では、「誰もが楽しめる操作」を追求し、1ボタン+レバーが信条だったソニックシリーズ。「今回は3D空間での操作なので、今までのように"下キー+ジャンプボタンでスピンダッシュ"という操作ができませんからね。『ソニックジャム』の"ソニックワールド"もそうでしたけど(笑)。それで今回は2個目のボタンを各キャラのアクションボタンとしました」と語る中氏。多彩なアクションに注目だ!

JUMP ジャンプボタン
ボタンの1つは各キャラ共通でジャンプボタンとなっている。ソニックならば、今まで通り、回転ジャンプで敵を攻撃できるだろうが、他のキャラはまだ謎だ。ちなみに今回、ソニックにはジャンプ後に、もう一度ジャンプボタンを押すことで、自動的に敵を追尾攻撃する「ホーミングアタック」もついたぞ。

ACTION アクション
今回新たに加えられたアクションボタン。各キャラそれぞれで、特徴的なアクションが行えるボタンとなっている。ソニックのスピンダッシュ、ナックルズのパンチやエミーのピコピコハンマー、ガンマのロックオンなどが例に挙げられる。レバーとの組み合わせで、さらに多彩なアクションも?

次々と展開され

映像から検証する ソニックアドベンチャーのシステム

検証1 全体マップの構成は？

ドンドン進め!! 箱庭型ではなく、消費型のマップ

「スピード感のあるゲームなので、今回は"箱庭タイプ"のマップではなく、"消費型"のマップになっています。『ナイツ』と比べても数十倍以上の広さはありますよ」と飯塚氏。「既存のゲームでは考えられない(中)」広大なマップは攻略のしがいがあるぞ！

「総プレイ時間は、キャラクターごとで、かなりまちまち(中)」だとか。ドンドン進むのもいいけど、じっくり見て回るのも、いろいろな発見があって、楽しいかもしれないぞ。

POINT
ソニックのスピードで駆け抜けるのがもったいないほど各ステージは作り込みがスゴイ。でもそれが逆に快感？

検証2 全体マップの構成は？

絶妙なカメラワーク 進行方向に進んでいけばOK！

ソニックのルールは基本的にゴールを目指して先に進むというものだが、3Dのゲームでは、画面のどこに進めばいいのかわからなくなってしまうこともよくあるだろう。だが、そのへんはさすがソニックチーム。プレイヤーが迷わずにすむように、絶妙なカメラワークでどこへ進めばいいか、自然にわかるように工夫されているのだ。キミの直感のまま、先へ進めばゴールへ着けるはずだぞ！

ロープアクションの流れもスムーズ！

背後から迫り来る危機からの脱出も、絶妙なカメラワークで迫力満点に！！

POINT
従来の3Dゲームがなかなか克服することのできなかった"プレイヤーが進むべき方向"という点。これをソニックチームはソフトウェアの技術によって、徹底的に克服してくれているのはさすが。初心者もOKだ。

検証3 キャラクターごとの操作

6キャラで違ったゲームに！ アクションボタンでそれぞれに対応！

今回は、各プレイヤーキャラそれぞれで、違ったアクションゲームが用意されている。それゆえ、アクションボタン（Bボタン）の用途も、それぞれのキャラでまったく違ったものとなっているぞ。ここでは、6人のキャラ達のアクションボタンの内容をまとめて紹介するぞ。

ソニック
B［スピンダッシュ］
地上でのスピンダッシュなどはこのボタンで。ジャンプ中は？

テイルス
B［シッポ回転］
以前の飛行はボタンを押すだけでできたが今回はどうなるかな。飛行中の攻撃は?

ナックルズ
B［パンチ］
パンチによる壁の破壊は、このボタンで。特技の壁登りや滑空は自然に発生？

エミー
B［ピコピコハンマー］
「ソニック・ザ・ファイターズ」から登場のハンマーで攻撃だ!!

ビッグ
B［釣り］
ルアーとロッドを使っての釣りアクション。釣るだけでなく、攻撃もできそう?

ガンマ
B［ロックオン］
射撃前のロックオンが、このアクションボタンに対応。ドンドンロックせよ！

POINT
「今回使うボタンは1つ増えましたが、その2つ以外は絶対使いません」という中氏のこだわり。シンプルさはそのままに奥深さが加わったぞ！

る驚きとアクション!!

from ソニックチーム

カメラワークには非常に気をつけてます

「視点については、今回かなり気を遣って作っています。今までの3Dアクションゲームは、知らない人に"はいコレ"って、コントローラーを渡したら、まずどこへ行っていいかわからなくて、1から10まで最初から全部説明しないといけない、なんてことが多かったですからね。今回はそういう部分を避けたいということと、スピード感を生かすために、進行方向を常にカメラが向いているようにしているんです。また、一部の場所では、瞬時にカメラアングルを変えたりする演出も入れています。移動している最中向こう側に何かが見えた時とか、街中のシーンとか、プレイヤーが気持ちのいい視点に臨機応変に変わりますので、いろいろなところを見てほしいですね(飯塚)」

ソニックに迫り来るカオスとの戦いのシーンも、このように絶妙なカメラワークで展開される。プレイヤーがどのように進むべきかもわかりやすい。

ソニックアドベンチャーのすべてに迫る！
PART 5

SONIC TEAM INTERVIEW

SONIC ADVENTURE

「ソニックアドベンチャー」大特集の最後は、ソニックチームへのインタビューだ。いろんな秘密が明らかに！

SONIC ADVENTURE プロデューサー
中 裕司 YUJI NAKA
ご存知ソニックチームの部長。プロデューサーとして超多忙な日々を送っている。

新たなソニックができるまで──

──'96年夏に始まった「ソニック」最新作の構想。当時は、ソニックチームがセガサターン第1弾ソフト「ナイツ」を出したばかり。はたして、そこからどのようにして、「ソニックアドベンチャー」は開発されていったのだろうか？ 開発当初の話、最近の開発状況、初公開の秘話など、まとめてソニックチームに直撃だ！

中■発表会をご覧になった方も、今回の新作はみなさんが予想していた以上に、だいぶできてきていると思ったんじゃないでしょうか？　今回はソニックチーム始まって以来、初めて総勢100人以上でかかっていますから。もう力も入りまくってますよ。

──当時はまだサターン全盛時だったと思いますが、当初から次期ハードというのは決まっていたんですか？

中■うーん、僕らの中ではどうしようかなー、というのはありましたよ。実際、一部ではサターンで実験的なものを作ってみたりもしましたし。でも、結局僕らが作ろうと思っているものは、サターンの先の技術でやろうと。まあ、「ナイツ」の後半ぐらいから次期ハードのチップの設計の話とかも内部的に進められてましたから。いろいろテストをそれぐらいの頃からやってましたんで……。

飯塚■本当は、「ナイツ」で空を飛ぶゲームを作っている時から、「ソニック」を作りたくてしょうがなかったんです

新たなソニックの新天地を求めて！

ソニックチーム南米へ！

'96年11月26日～12月9日

4年ぶりの「ソニック」の完全新作。その制作にあたり、ソニックチームは南米の遺跡へ本格的な取材を敢行した。百聞は一見にしかず。その貴重な体験談を飯塚氏の解説でお届けしよう。

1日目～4日目/7日目 【メキシコ】カンクン滞在
5日目～6日目 【グァテマラ】ティカル滞在
9日目～13日目 【ペルー】リマ＆クスコ滞在
【チチェインツァー】メキシコ最大のマヤ遺跡
【トゥルム】海岸線にあるマヤ遺跡
【コズメル】マヤ遺跡に残るカリブ海の島
【ティカル遺跡】熱帯密林にあるマヤ最大の遺跡
【ワシャクトゥン遺跡】観光化されていない密林
【マチュピチュ】高山に造られたインカの城塞都市
【リマ】
【ナスカの地上絵】砂漠地帯に残る謎の巨大地上絵

今回訪れたのはアメリカの熱帯林に点在するマヤ遺跡と南米のインカだ。この旅行記を見ると各ゲーム画面も興味深いぞ。

1日目 '96・11・26 いざ南米へ出発！

前日まで39度の熱があり、出発当日まで行けるかどうかわからない状態だった中さん。しかし、取材のため何としても行かなければという気力が病気を吹き飛ばした。結局、中さんが一番元気でした。

2日目 '96・11・27 メキシコ最大のマヤ遺跡「チチェンイツァー」へ!!

メキシコのリゾート地「カンクン」に到着。ここはリゾート地ということもあり、取材というよりはまだ観光気分のみんな。このあと、車で現地へ移動。

ジャングルの道を進んで行くうち、だんだん冒険気分になってくる。そして想像を超えるピラミッドと対面！

地底湖も！

当初、予定にはなかった地底湖。ものすごく綺麗で澄み切っていました。

3日目 '96・11・28 海岸沿いのマヤ遺跡「トゥルム」

カリブ海にそびえたつ遺跡の数々。映画を思わせるスケールと緑色に輝くカリブ海の美しさが融合した感じが印象強く記憶に残っています。

4日目 '96・11・29 南の島に浮かぶ遺跡「コズメル」

フェリーに乗って向う途中、写真の戦艦に出くわした。なんでこんな所に？　ちなみに、ゲーム中にでてくる海岸ステージもこのカリブ海がイメージされています。

一周、車で1時間ぐらいの小さな島。カリブ海は本当に綺麗で、みんな気に入っていました。

「ナイツ」で空を飛ぶゲームを作っていた時からソニックをやりたくてしょうがなかった

よ(笑)。早くまた、ソニックを地面を爽快に走らせたいっていう想いがずうっとあって……。で、「ナイツ」が終わったすぐ後に、じゃあ今までのソニックシリーズを継承した最新作を僕らで作ろうっていう構想が始まったんです。今度はぜひ3Dでやろうと。

――今回、できてきた画面を見ると、あれだけのバラエティある映像を作るのって、ものすごく大変だろうなぁと思うんですけど。

中■そりゃあもう、ソニックチームの新ハードの第1弾ですからね。力一杯、パワー全開でやってますよ。

飯塚■いやあ、僕らとしては、ドリームキャスト第1弾というよりも、ソニックチームが4年ぶりに作る「ソニック」という意味合いのほうが大きいですよ。サターンでも出さなかった「ソニック」の最新作ですから、恥ずかしいものは出せませんからね。「ナイツ」「バーニングレンジャー」とやってきて、3Dのアクションゲームとして、僕らの集大成を出さないとっていう使命感がものすごく大きい。

星野■"のれんを守る"みたいな(笑)?

飯塚■ああ、そんな感じかも(笑)。

――最新作の構想が始まった時点で、海外への取材旅行も敢行されてますが、あれも当初からの予定で?

中■少し実験的な開発が進んだぐらいの時点で、うちのトップにプレゼンをしまして。やはり新作を作るのには、具体的なイメージが欲しいと。それで行ってきました。

――今回、ソニックのデザインもリニューアルされましたが、担当は上川さんだそうで? 大島さん(※直人。最初にソニックのデザインをした人)じゃないのは意外でしたが。

中■大島は、ソニックチームのラインを2つに分けた時に、「バーニングレンジャー」のほうをやってもらうことになりまして、そっちで忙しかったですからね。

――ソニックのリニューアルデザインができるまでには、そうとう時間もかかったんじゃないですか?

中■かかりましたよー(笑)。プロジェクトソニックって言ってから、何人ものデザイナーがものすごい量のソニックを描きまして。何度か決まりそうにもなったんですけど、何度もボツになって(笑)。でも、今回できあがったソニックは、本当に"原点"のイメージに戻れましたから。今後はキャラクターグッズも含めて、すべてこのデザインでいきますよ。

SONIC ADVENTURE ディレクター
飯塚 隆 TAKASHI IIZUKA
「ナイツ」の開発終了後、本作のメインの企画担当に。久しぶりの登場なのはそのせい。

SONIC ADVENTURE アートディレクター
星野一幸 KAZUYUKI HOSHINO
「ソニックアドベンチャー」ではアートディレクターとして背景から設定まで広く担当。

INTERVIEW CHECK POINT! 1 中さんのネクタイに注目!

今回の取材で中さんが締めていたネクタイに注目! 例のドリームオレンジ地にぐるぐるマークが! 「実はこれ、セガが今回作ってくれたんですよ。セガの本気度がわかるでしょ? でも、ぐるぐるマークはたくさん入ってても良かったのに」と中さん。十分本気である。

あっ!ぐるぐるマーク!!

5日目 '96・11・30 マヤ最大遺跡グァテマラ「ティカル遺跡」

この旅行の中でメインの取材場所。旅行前にイメージしていた"ジャングルの中にそびえたつ遺跡"にぴたっと当てはまった。

ものすごく歩き回っているので、実はみんなへとへとである。夜にはぐっすり睡眠。

いよいよティカル遺跡へと到着。間近で見るティカル遺跡はとにかくすごいの一言につきた。今回のソニックの舞台となる"冒険"を感じさせるには、十分すぎるほどのスケールであった。

6日目 '96・12・1 ジャングルの最奥「ワシャクトウン遺跡」

ふつうの観光客はめったに行かないジャングルのさらに奥地。道がぐちゃぐちゃの粘土質で、途中車がすべるすべる。スリル満点の道中。

遺跡のミニチュア。帰り道もドロドロ。スリルが満喫できたワシャクトウンだった。

7日目 '96・12・2 ジャングルを探索

まだ周りきれていないティカルの遺跡を巡る。3日間ですっかりジャングルの生活にも慣れてきたなぁと思っていると、アリの大群に襲われた〜、木の上から猿に攻撃された〜とアクシデントが続発。まさにアドベンチャーだ。

8日目 '96・12・3 リゾート地カンクンで自由行動

いったんカンクンに戻り骨休め。ジャングルでの疲れを癒す。リゾート地なのでいろんなマリンスポーツが楽しめる。写真はジェットスキーをやっているところ。

9日目 '96・12・4 ペルーへ!「ナスカの地上絵」

地上絵を見るために前日から休みなしで移動づくめである。でも、そんな甲斐あって見た瞬間は感動がひとしおにこみ上げる。しかし、このセスナでかなりの体力を消耗した。

10日目 '96・12・5 インカ帝国の首都「クスコ」

高山地帯で酸素が薄い。プログラマーの片野が高山病になってしまった。他のメンバーも何らかの症状が出始めた。頭が痛い……。でも、中さんだけはひとり元気だった……。

11日目 '96・12・6 インカの高山城塞都市「マチュピチュ」

かつて空中都市と呼ばれた街「マチュピチュ」。遺跡の下に雲が流れていく。

みんなで記念写真。ここは中さん一番のお気に入りだ。

12日目 '96・12・7 最後の取材地・砂漠の遺跡「パチャカマ遺跡」

砂漠の遺跡。これでありとあらゆるシチュエーションの遺跡を見てまわることができた。今回取材で得た体験は想像以上だった。

そして'96・12・9 日本へ帰国……

ドリームキャストの表現力のスゴさ

――新キャラのデザインも苦労したんじゃないですか?

上川■やっぱり、今までのテイルスとかとは動きも性格も異質ですからね。ソニックのファミリーに違和感なく入れるのはたいへんでしたね。

――新キャラの2体は、釣り好きの巨大なネコ、それとメカはメタルソニックじゃないんだって、少々予測を裏切られた感じですが、あの路線は最初から考えていたんですか?

中■「ソニック」ってゲームは、いつも超音速で速いですよね。めまぐるしいっていうか。だから、ちょっとホッとするような、心落ち着くような、ゆっくりじっくり楽しめる部分も欲しかったので、ああいうキャラクターを入れたんです。でも、どちらかというと、今回の6キャラはいろんな遊びを入れたいということからスタートしてますから。ソニックのステージは、色とか川とか自然が多いから、これなら「釣り」ができるねとか(笑)。

飯塚■今回はジャンプボタン以外にもう1つボタンを使うことになったんですが、そのボタンは6人のキャラそれぞれでまったく違うものにすることで、"操作の統一感"と"バラエティ感"を出してみたんですね。

――今回は"RPG的な要素"とかも言われてますが、各キャラはレベルアップしたりするんですか?

飯塚■そのへんはちょっと誤解されがちなんですが、経験値を稼いでレベルアップするとかいうのではなくて、あえて言うなら各キャラそれぞれにプラスアルファのアクションが用意されてまして、シナリオ進行上、途中でアクションが増えるんですよ。

――ゲームのボリュームもすごそうですが、プレイ時間はどれぐらいに?

中■いやぁ、どんなに広いステージを作っても、ソニックで走らせると一気に走り抜けちゃうんですよね(笑)。でも、今回はそれ以上に「ナイツ」でみなさんにご好評をいただいたA-LIFEを、よりパワーアップした形で入れてまして、ビジュアルメモリとの連動も予定しています。今回は、「ナイツ」の時よりもさらに愛着がわくように、ビジュアルメモリにかわいいキャラが住んでいるようになりますよ。

――6人以外に隠しキャラとかは?

中■プレイヤーは6人だけですね。で

SONIC ADVENTURE メインプログラマー
片野 徹 TETSU KATANO
メインプログラマーとして大勢のプログラマーを統括。「ナイツ」ではA-LIFEを担当。

SONIC ADVENTURE キャラクターデザイナー
上川裕司 YUJI UEKAWA
今回のソニックのリニューアルから新キャラのデザインまで担当。新生ソニックに注目!

INTERVIEW CHECK POINT! 2 中さんの名刺にもソニックが!

ソニックチームの本気度は中さんのネクタイだけじゃないぞ。なんと今回の取材でもらった中さんの名刺には、新生ソニックのイラストが表に大きく入れられ、裏面には、ドリームキャストのロゴがバッチリと入っているのだ。「今日はまだ僕のしか間に合わなかったんだけど、今後はみんなのもこうなります」と中さん。ますます本気だぞ!

これがその名刺。名刺の裏はドリームキャスト一色!

表面

ドリームキャストへの本気度がわかる!

裏面

インタビュー中の 気になるキーワードをチェック!

ここでは、インタビュー中に出てきた話題やキーワードをチェック!どれも「ソニックアドベンチャー」の大きな楽しみとなるはずだぞ。

KEY WORD 1 A-LIFE 「ナイツ」同様あるらしい!?

「ナイツ」の時に導入され、好評を得ていた「A-LIFE(Artificial Life=人工生命)」が「ソニックアドベンチャー」にも導入されていることが判明した。プレイヤーの行動しだいで、いろんな形に育っていく小さな生命の存在は、プレイのたびに違う新鮮さを与えてくれるはずだぞ。

「ナイツ」では夢の世界の住人達に干渉することで、さまざまな影響が。発表会では一部映像も見れたぞ(上の画面は「ナイツ」)。

ナイトピアン from「ナイツ」

KEY WORD 2 ビジュアルメモリ A-LIFEと連動!?

ドリームキャストならではのビジュアルメモリへの対応は、A-LIFEで育てたキャラを連動できるようだ。ナイトピアンのような存在をビジュアルメモリで持ち歩き、育てることができるとしたら、ゲーム本編とはまったく違ったお楽しみが隠されていることになる。続報に注目!

どんなキャラが出てくるのかは今後のサタマガで。期待大だね。

単なるセーブ媒体にとどまらず、様々な可能性を秘めているビジュアルメモリ(写真右)。これでA-LIFEを持ち歩けたり、交換ができたりすれば、こんな面白いことはない。「ナイツ」をプレイした人ならその楽しさがわかるだろう。「今回はより愛着がわくはず(中)」という小さな生き物にはどこで会えるかも注目だね。

KEY WORD 3 ミニゲーム ゲームクリア後にもお楽しみが!

「エッグキャリアをトルネード号で追いかけるシリアスなシーンは、じつはクリア後でミニゲームになるんですけど、他は結構気軽に遊べるものが用意されてますよ。基本は1人用ですが、数人集まった時に遊べるものも取り入れたいですね」と飯塚氏。クリア後もお楽しみ満載だ!

スノボ シューティング モグラ叩き エアカーレース &ETC……!?

左の写真のスノーボードはステージの仕掛けの一つ。様々なトリックを決めてやろう!

各ミニゲームだけで別のゲーム感覚?こりゃ楽しみ。

をお見せします!

も、それ以外にストーリー進行上すごく関わってくるキャラとかも出てきます。あと、街の中には人が歩いてたりしてまして、ソニックが街の人の横を駆け抜けていきますから。

――当たり判定はあるんですか?

片野■ええ。出すからには、当然ソニックは街の人にも当たれますね(笑)。今回のハードはやりたいことが全部できてしまうんで、プログラマーも大変ですよ。作業上も、最近は後になって作ったもののほうがドンドンいいものができあがってしまうものですから、前に作ったモノを丸々ボツにしちゃったこともたくさんあるんですよね。

――今回は、キャラがしゃべりますが、担当する声優さんというのは?

中■担当している声優さんは公開しません。誰かを公開すると、イメージが固定しちゃいますんで。"ソニックがしゃべる"ということには反響もいろいろありそうですが、そのへんはすごく気を遣ってやってます。でも、今あがってきているテイルスとかはスゴくかわいい感じでみなさんに気に入ってもらえると思いますよ。

――発売は年内予定とのことですが?

中■本体と同時かどうかは微妙ですが、今はいろいろと、新たにやりたいことが芽生えてきてますから(笑)。まあ、クリスマスまではいかないように頑張りますよ(笑)。

――クリスマスバージョンとか(笑)? いいですねー、時計機能でクリスマスには赤いサンタソニックとか。

片野■またそういう仕事が増えそうな話を……(笑)。

中■いや、でも本当に今僕らも鋭意制作中の真っ最中ですから。飯塚が言ったように、4年ぶりに僕らが作るソニックですからね。やりたいことがドンドン沸いてくるハードに恵まれて、今はやりがいも十分ですから。ぜひ期待しててほしいですね。

夜の街でのカオスとソニックの激突。ドリームキャストではこんな美しい映像が実現可能だ。

冒険の舞台は陸、海、空と果てしなく展開される。こんな冒険はそうそうお目にかかれないぞ!

今号の表紙

今回サタマガ独占となった「ソニックアドベンチャー」デビューの表紙。実は以前に公開されていたシルエットの正体がこの絵だったというのもわかるよね。「今回の表紙は、キービジュアルとなっているソニックをデザインしました。今までのソニックで表現しきれなかった目の色や口の表情、ポージングなどに注目してほしいですね(上川)」。

KEY WORD 4

その他の遊び方

細かい部分はたくさんありそう?

この他、気になる部分についていろいろソニックチームのスタッフに聞いてみたぞ。ドリームキャストの通信機能を使う予定は? セーブの方式は? などなど、ミニゲームやA-LIFEも含めて細かな部分でのお遊びはたくさんありそうだ。それぞれについては今後本誌で公開予定だぞ!

通信は?

通信機能を使ったプレイは現在検討中とか。

クリア後は?

A-LIFE、ミニゲームなど、クリア後も長く遊べる要素が満載!

セーブ方法は?

どうなるかはまだ未定

セーブ方法は未定とのこと。「ソニックジャム」ではチェッカーを通るとオートセーブされていたが、今回も親切設計になるはずだ。

SONIC ADVENTURE ソニックアドベンチャー いやがおうにも期待は高まる!

さあて、サタマガがフルパワーでお届けした「ソニックアドベンチャー」の大特集いかがだったかな? この冬、ドリームキャストの登場とともに、史上最大の盛り上がりを見せてくれそうなこのソニックの最新作。今後も続報はガンガン出てきそうだぞ。次号も超期待だ!

そして…今年年末、ソニックは新世界へ!!

破壊…それがゴジラに

GODZILLA GENERATIONS

そう、テーマはずばり「破壊」──ドリームキャスト版「ゴジラ」のゲームシステムが明らかになった。プレイヤーはゴジラと化し、ひたすらビル群を、そして名だたる名所を破壊し、突き進んで行くのだ。原点回帰ともいえるこのシンプルさ。そしてドリームキャストのネイティブポリゴンに対する処理能力が初めて実現した崩壊のリアルさが、破壊行動の爽快感を増していく。世紀末、怪獣ごっこはここまで来たか、というカンジだ。“ジェネレーションズ”というタイトルに込められたヒミツも気になるところだが、今回はゲームシステムを中心に、新生ゴジラの姿に迫ってみたい。

ゴジラ ジェネレーションズ

●対応機種:ドリームキャスト●セガ
●'98年内発売●価格未定●アクション

DESTROY 029.2%
TIME 00:22
DESTROY 030.4%
LIFE

TIME 02:36
DESTROY 038.0%
LIFE

東京・横浜・名古屋 大阪・福岡── 日本を縦断し、破壊の限りを尽くす

映画でもそうだったように、ゲームの中でも、ゴジラは容赦なく日本の主要都市をめちゃめちゃに破壊して突き進む。これらの都市が1ステージとなり、そこで制限時間内に一定の破壊率を達成するとクリアというわけだ。いくつかのエリアに分かれたそれらのステージはリアルに再現された日本の都市そのものであり、ゴジラも映画と同じ動き、重量感、そして雄叫びとともに、次々と建物を破壊していく。BGMもあの独特な重々しいゴジラサウンドがそのまま使われているので、映画の中に入り込んだかのような陶酔感が味わえる。しかもステージ内の自由度はかなり高く、好きな場所を好きなように壊しまくることができるのだ。

下の銀座の画面でもわかるように実在する街並みの美しさは言うまでもないが、特筆すべきはその崩れゆくさま。攻撃を受けるとそのつどリアルタイムで計算処理され、壊し方に忠実に壊れていく。上を崩せば上だけ、下を崩せば上部はそのまま倒れる……そんな当然の現象を実現できたのはドリームキャストだからこそ。

NISSAN

与えられた使命…

「GODZILLA GENERATIONS」を支配する 3つのパラメータ

LIFE（体力）

ゴジラとて生き物、体力には限界がある。このLIFEパラメータは攻撃や突進することで徐々に消耗していき、0になるとゲームオーバーになってしまう。もちろん敵からの攻撃によっても削られてしまうので、これらを排除しつつ、効率よくスタミナ配分して進むことが必要になってくる。

DESTROY（破壊率）

このゲームにおいてもっとも重要なパラメータとなるのがこの破壊率。ステージ内の全オブジェクトを100として、どのくらい破壊したかが刻々と示される。ビル1つとってもこっぱみじんに破壊しなければ破壊しつくしたことにならない場合もあるので、攻撃技を駆使してここは徹底的に壊しまくろう。

制限時間内に一定の破壊率を達成することでステージクリアとなるが、破壊率100％を目指すとなると、また違った面白さを味わえそうだ。

TIME（制限時間）

1つのステージにおいて、制限時間内に一定の破壊率を達成できなかった場合もゲームオーバーとなる。地道な攻撃で体力を温存しつつ進めば時間が犠牲となり、突進や放射能で一気に破壊しまくれば体力が……といった具合に、時間と体力のバランスがポイントになるわけだ。破壊率100％達成のタイムアタックも燃えそうな予感が。

多彩な攻撃技で心ゆくまで破壊すべし！

ゴジラは、さまざまな攻撃方法を持つ。しっぽ攻撃ではビルを根こそぎ倒し、背びれが発光した後に放たれる放射能は周辺のビルを一掃することも可能だ。体力を犠牲にして突進すれば、瞬く間にあたりはがれきの山と化すだろう。

さらに、しっぽで下部をなぎ倒し、上部が宙を舞って落ちる間に体当たりや放射能ですべてを粉砕するといった具合に、複数の技を組み合わせた美技・連続コンボ技をあみ出せば、効率よく街を破壊していくことができるのだ。

しっぽ

放射能

突撃

ゴジラの行く手を阻むもの G-FORCE

都市を蹂躙するゴジラの襲撃に対し人類も必死に戦っている。ゴジラの生態を探り、追跡、予知、対策を行う「G対策センター」や「Gサミット」などさまざまな機関が存在し、日々研究が進められている。

中でも対抗兵器の開発及び、有事には戦闘部隊として出撃する対ゴジラ戦の特殊組織──「G-FORCE」の活躍は華々しい。国連の管轄下にあるが、日本の自衛隊とも密に連携し、これまで何度もゴジラを苦しめてきた。ここでは、ゴジラ＝プレイヤーの敵として、この精鋭部隊が立ちはだかるのだ！

スーパーXⅢ

自衛隊が開発した最新鋭の戦闘機。マイナス200度の超低温レーザー砲や原子炉を中和するカドミウム弾を装備し、対ゴジラ戦の最終兵器として活躍する。

ツインメーサータンク

地上での迎撃戦には欠かせない陸上自衛隊が誇る対ゴジラ用タンク（戦車）。最新型メーサー光線砲を2基搭載している。

ミニラもがんばる!?

使用キャラのバリエーションは？

現時点ではゴジラのほか、メカゴジラやミニラなどがマイキャラとして使用できることがわかっている。これらのキャラがどのようなタイミング、シチュエーションで使用できるのかはまだヒミツ。このほか、世代を越えて楽しめるような仕掛けがまだまだ隠されているようなので、続報を待ってほしい。「あつめてゴジラ」との連動も気になるところだが…!?

ミニラ

ご存知ゴジラの息子。当初は弱々しく他の怪獣たちにいじめられたりしていたが、ゴジラの特訓の末、放射能も吐けるようになり（右図）、ついにキングギドラに立ち向かえるまで成長したのだ。

ハドソンD・C・最新作

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

HUDSON & BIRTHDAY

総力特集 21 PAGE

●ハドソン／バースデイ
●対応機種：ドリームキャスト
●99年春発売予定 ●価格未定
●アクションRPG ●全年齢推奨
●開発進行度：60%

ELEMENTAL エレメンタル

●E.G.G.世界の創始者
バースデイ 原 裕郎氏
P.58

●こだわりの世界をビジュアル化
ハドソン 久保 久氏
P.60

●3Dボスバトルを制作
ハドソン 鈴木 宏知氏

●3Dボスバトルを制作
ハドソン 藤戸 文博氏
P.66

主要開発者8人に聞くE.G.G.制作秘話

●2Dと3Dを融合したムービー制作
ハドソン 岡本 敏郎氏
P.70

●バースデイと共同で企画・制作
ハドソン 伊藤 文夫氏

●進行管理&プログラムサポート
ハドソン 小坂 恭洋氏

●メインプログラマー
ハドソン 杉林 正俊氏
P.72

Dreamcastでしか実現できない ハイスペックアクションRPG!!

ハドソンのドリームキャストタイトル第２弾が早くも発表！ サターンのスペックでは不可能と言われていた夢の企画「エレメンタル ギミック ギア」が、ドリームキャストでついに実を結ぶ。今回は世界観・アクション・ムービーの３つの視点からゲームを紹介。さらに開発スタッフの直撃インタビューという立体構成で送る!!

WORLD解説 → P.54

ACTION解説 → P.62

MOVIE解説 → P.64

GIMMICK GEAR
ギミック ギア

それは超古代の遺跡から「発掘」された……

トキオン歴1353年、辺境に存在する超古代遺跡の調査が、科学者たちによって開始される。そこで発見されたのは、巨大な鎧のような物体と、その中に格納されていた「眠ったまま」の人間であった。科学者たちは遺跡からその物体と人間を運び出し、それぞれ研究に着手。結果、その物体はおよそ5千年前（±5百年）に作られたものであると判明する……。

操縦機関を持たない不思議な機械

運び出された機械はどこにも操縦機関が存在せず、研究当初コントロール方法は完全に謎のままであった。当時研究中の科学者が言った「機械の中に精霊がいて、それが動かしている」という冗談めいた話が、この機械をエレメンタル（精霊）・ギミック（仕掛け）・ギア（装置）、精霊仕掛けの機械＝E.G.G.と名づけることとなり、以後この呼ばれ方が通称となる。

人々はこの謎のマシンをElemental Gimmick Gear略してE.G.G.と名づけた……

科学者たちは、熱心にE.G.G.の研究を続け、動力機関などの解析に成功。やがては、オリジナルを模した独自のE.G.G.の開発に着手していく。遥か5千年の過去からもたらされたこの技術革新が、トキオンと呼ばれるこの世界を大きく変えることになるとは、当時誰も予想できなかった…。

E.G.G.〈エッグ〉とはナンダ!?

WORLD OF E.G.G.

ゲームのタイトルでもあり、2足歩行マシンの総称でもある「エレメンタル　ギミック　ギア（以下、E.G.G.と略）」。ここではまずE.G.G.とはいかなる物か、それがゲームにどう関わってくるのかを中心に紹介していくことにする。

プレイヤーはE.G.G.と共に冒険の旅へ！

ゲームの主役はもちろんE.G.G.。プレイヤーは、遺跡からE.G.G.と一緒に発見された人間（５千年間眠り続けたことから、スリープマンと呼ばれている）となり、オリジナルE.G.G.を操ってトキオン世界を冒険していく。

人々の生活に量産タイプのE.G.G.が入り込んでから、すでに50年以上が経過し、世界は急速に発達を遂げつつある。なんとも無国籍な未来社会を彷彿とさせるトキオンを、E.G.G.に乗って歩き回り、自身の出生や、世界に暗い影を落としている謎の遺跡「フォグナ」について、プレイヤーの探索の旅が始まるのだ。

冒険の舞台トキオン

アクションあり！

E.G.G.の前に立ちはだかる敵は、実力を持って排除する。抜群の操作性と多彩な攻撃方法は、まさにアクションRPGの神髄を感じさせる出来映え。ザコとは２Ｄで戦い、巨大なボスとは３Ｄで戦うというアイデアも、メリハリが効いててよい。開発スタッフ入魂の、愛らしいE.G.G.の動きにも、ぜひ注目してほしい。

謎解きあり！

世界創世の謎を解く鍵は、古代遺跡の奥深くに眠っているという。探索する我らがE.G.G.の前に立ちはだかるのは、５千年の過去から仕掛けられた謎また謎。E.G.G.の持つ特殊能力と自分の頭脳をフルに生かし、過去からの挑戦を突破していかなければならない。アクションRPGならではの、謎解きが満載されている。

巨大なボス戦あり！

巨大なボスE.G.G.との戦いは、ドリームキャストの性能をフルに生かしたフルポリゴンバトル！　２Ｄアクション時の操作感覚そのままにプレイできるよう配慮されているので、なんの違和感もなく３Ｄバトルに突入できるのは嬉しい限りだ。磨き上げたアクションテクニックを、巨大な敵に叩きつけてやろう。

ワールドコンセプト担当は「バースデイ」

「E.G.G.」の企画原案は「大貝獣物語」シリーズでおなじみのバースデイが担当している。これまではファンタジー寄りの作品が多かったが、今回はハードＳＦ路線という新たな分野に挑戦。細部にまで徹底的にこだわった、非常に緻密な世界を構築することに成功している。詳細は58ページからのバースディ原氏のインタビューで紹介しているが、今回の「E.G.G.」は壮大な構想の中の極々一部分とのことらしい。

バースデイの最新作はトレーディングカードゲームをベースにした、ゲームボーイ用ソフト「ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン」だ。

徹底構築された世界観を見よ！

ワールド設定担当のバースデイでは、以前から「E.G.G.」の企画を暖めており、その世界観だけでもじつに膨大な量の資料が用意されている。その緻密な資料を元にして構成されたE.G.G.ワールドとは、現代の車と同じように、E.G.G.という機械が人々の暮らしに密着しつつ発展を遂げた世界だ。いわゆる近未来と呼ばれるありふれた世界観と一線を画すのは、人々の暮らしや文化に至るまでもが構築されていることにほかならない。

不格好なE.G.G.が街並みにしっくりくることが、世界構築の完成度の高さを表しているとは思わないか？

構築された世界観をビジュアル化するのがハドソンの役目。これまでのRPGにはない一枚絵のフィールドマップは、プレイヤーをE.G.G.世界に引き込む役目を果たす。

世界へのこだわり、フルイラストレーションMAP

それがフィールドであろうと、ダンジョンの中であろうと、これまでのようにパーツを置いて構成されるマップはどこにも存在しない。作り手側のイメージを、妥協することなく100%プレイヤーに伝える方法こそが、フルイラストレーションマップなのだ！

E.G.G.〈エッグ〉が存在する世界

WORLD OF E.G.G.

E.G.G.というマシンが、当たり前のように街を闊歩するトキオンという世界。プレイヤーが冒険することになる、この「異世界」は、どのようにして生まれ、構築されていったのか。E.G.G.開発史などを含めつつ、細部までをも紹介していこう。

E.G.G.開発の歴史

1365年

E.G.G.は順調に分析され、その機構もわかり始めた。しかし当時の技術で作ったものは、オリジナルE.G.G.の約4倍の大きさになってしまった。

1406年

E.G.G.の研究・開発プロジェクトチームのデータを元に、次々と量産化されるE.G.G.。レプリカ1号機の誕生から量産にかかった年数は、じつに20年！

1365年

フォグナのセンターフロアは、異様に広い吹き抜けになっており、その中央部で巨大な謎の球体が発見される。球体の大きさはE.G.G.の約6倍、18mもあった。

年号	主な出来事
1358	科学者たちによる超古代遺跡の調査が開始。 遺跡内で謎の物体（後のE.G.G.）を発見。 謎の物体から、眠ったままの人間を発見（後のスリープマン）。 遺跡内から謎の物体を搬出。 物体内部の人間は、研究施設へ移送される。
1360	調査は未解明の部分が多く難航。物体はE.G.G.と命名される。
1365	E.G.G.複製試作機完成。大きさはオリジナルの約4倍。
1386	E.G.G.装甲の解析に伴い、レプリカ1号機が完成する。
1403	Dr.リーゲルにより精神操作伝達系の解明に成功。
1406	E.G.G.開発プロジェクトチームのデータを元に量産に入る。
1415	性能に目をつけた軍部が、E.G.G.を軍隊にも適用。
1420	改良を重ねたE.G.G.は、トキオンの開拓に役立つ。
1432	広く一般に浸透したE.G.G.。E.G.G.ファイトは大人気をよぶ。
1453	超古代遺跡に異変発生。不気味な触手が大地を分断する。 遺跡の異常に呼応するかのようにスリープマンが目覚める。
1455	古代遺跡は奇怪な生物が出没する魔窟と化す。原因は不明。 遺跡のセンターフロアで、謎の球体を確認。 スリープマン、オリジナルE.G.G.に乗り、冒険を開始。

竹谷隆之氏

辺境を旅する老冒険者とカスタムE.G.G.という設定だ。E.G.G.以外の細部にもこだわりを感じさせる作りは、見ているだけでこれまでの冒険譚を想像させてくれる。

鬼頭栄作氏

E.G.G.のコミカルなフォルムをさらに強調した鬼頭氏のデザイン。バイザー奥の細部の造型まで徹底している職人ぶりには、頭が下がる。

有名モデラーも続々とE.E.G.作品を発表中！

「E.G.G.」が打ち出した斬新な世界観や、E.G.G.そのものの造型に惹かれて、有名モデラーたちもこぞって作品を制作している。E.G.G.というマシンの基本ラインは守りつつ、それぞれがカスタムメイドのE.G.G.に仕上がっているのは、さすがとしかいいようがない。今後の展開に期待だ。

E.G.G.
Elemental Gimmick Gear

開発スタッフに聞く①
企画・原案

このゲームの世界は

Birthday 代表取締役
原 裕朗氏

「大貝獣物語」シリーズの生みの親として、独特の世界観を構築した。ゲームだけではなく、かわいいキャラクターグッズ等の制作にも情熱を傾ける。

この独特の風貌のメカを生かすために、ゲームシステムやストーリーが作られた。ただムービーを見せるだけじゃないアクションRPG。それが、「E.G.G.」だ！

3つのビジュアル要素の融合

──いろいろな要素がミックスされている「E.G.G.」ですが、もっとも特徴的な部分はどこになるのでしょうか。

原　ゲームの特徴として、まず3つのビジュアル要素というものが挙げられます。ムービー、フルイラストレーションマップ、3Dバトル。この3つをうまく融合させるように工夫しています。

2Dから3Dへ、そしてムービーへと、スムーズにグラフィックの表現が移行する。

ムービーの使いどころ

──ムービーは、ポリゴンによるCG映像がメインのようですね。

原　そうですね。ムービーだけビジュアル要素が違っちゃうと、ハチャメチャな、単に入っているだけじゃないかというものになってしまうので、3つのビジュアル要素をどううまく融合させるかということが問題でした。実際には、イベントから自然に入っていくので、そう違和感は感じないはずです。このゲームはアクションRPGなんですけど、ストーリーモードとしてビジュアルが引き立つように、ということなんですよ。ストーリー的な世界観表現をどうしようかということで、CGムービーを選択したわけなんです。

フルイラストレーションマップ

原　3つのビジュアル要素の1つのフルイラストレーションマップですが、画面を見てもらえばすぐにわかるんですけど、全マップを手で描いてあるから、部分ごとのパーツで構成されたものとは全然違うんですよね。これはドリームキャストの処理速度の速さや、ビジュアル機能の表現力のおかげなんですよ。ドリームキャストの倍密度CDには、絵が豊富に入るんです。しかも、絵をたくさん入れたのはいいけど、動きが遅くなるということがありません。そういう前提があったので、「E.G.G.」はドリームキャストをプラットフォームとして定め、制作を開始したんです。

──ドリームキャストの機能だからこそ、と言うことですね。

3D戦闘の操作性

原　「E.G.G.」では、ボスとの戦闘は3Dポリゴンの画面になるんですが、既存のゲームで、通常のマップが2Dで戦闘が3Dに変わる場合に、移動と戦闘で操作が違う場合がありますよね。「E.G.G.」の場合は、2Dのマップから3Dの画面に変わっても、操作性は変わらないんですよ。僕は2Dは2D、3Dは3Dだから、操作性が変わってもいいじゃん、と言うのはおかしいと思うんですよ。操作性は統一されていたほうがいいじゃないですか。だから絶対に操作性を同じにしてやろうと、「E.G.G.」では同じになるようにしたんです。プレイしていて絵柄は変わっても、操作性が同じなのでのびのびと遊べるんですよ。もちろん、3D画面は奥行きや立体感がある画面に変わりますから、感覚的に2Dとはちょっと変わりますけどね。ここで言う同じ操作性とは、操作性を融合させることで、あまり不自然にならないようにしようということ。だからマップ上でいろいろなクエストを解いてボス戦になったとき、自然に3D画面に入れるようにしようと。そして3Dバトルの後の落ち着いたところで、ムービーが入るようにする。だから戦闘とムービーのつなぎに、それほど違和感を感じないようになっているんです。

シナリオで盛り上がるところにCGムービーを使っています。遺跡が壊れてバーッと敵が出てくるところとかを、スプライトでやってもあんまり見栄えがしませんからね。一連の流れとして、ムービーを効果的に使いたかったんです。要は、「ムービーはいいけど……」というゲームにだけは、絶対にしたくなかったんです。そういう約束ごとでスタッフが動いているんで、今死にそうな目にあってますよ（笑）。

E.G.G.というメカから生まれた

クリエイター心が燃えた

──E.G.G.は主人公メカであり、タイトルにもなっているくらいなので、かなり重要な存在なんですよね。

原　そうです。このゲームのすべてがE.G.G.から始まっているんです。

E.G.G.のデザイン

原　（E.G.G.の立体モデルを取り出しながら）これがE.G.G.なんですよ。これが元で、すべてが始まったわけです。

──こうして見せていただくと、E.G.G.のフォルムがよくわかりますね。

原　このデザインだけ見ると、なんかかわいくて、ちょっと不細工で、でも僕らから見ると、ちょっとだけかっこよさが残ってる。パッと見たときに、いわゆるＳＤキャラの流れかと見られてしまうかと思うんですけど、じつは違うんです。

E.G.G.には人間が乗っているし、かなり大きな機械なんです。人間を同スケールで現した人形を、E.G.G.の横に置いて見てもらえばわかるんですが、これだけ大きさの違いがでてくるんです（※プロフィールの原氏の顔写真を参照）。このE.G.G.で、ちょうど１／35サイズになるんですが、35倍してみると一般家庭の天井よりももっと高い、全長３メートルくらいということになるんですよ。コックピットに人間が乗るんだから、大きくて当然ですけどね。

E.G.G.は外見がユニークなだけじゃない。ハデな技が使えたりと芸達者。

E.G.G.の操作方法は謎？

原　E.G.G.は、どうやって動いてると思います？

──動力ですか？

原　動力は、もちろんモーターで動きますけど、操作系というのが全然ないんですよ。だから遺跡の中で発見して運び出したのはいいけれど、いったいこれはどうやって動いてるんだろう？ということになって、研究者たちは、「これは精霊が動かしてるんじゃないか？」ということで、エレメンタルという言葉が出て、Elemental Gimmick Gear（エレメンタル・ギミック・ギア）という名前が付くわけです。略してE.G.G.。ゲームスタッフのあいだでは、「エッグ」って呼んでます。

遊び心がE.G.G.を生んだ

原　うちのスタッフが、このモデルを作るよりもずっと前に、プロトタイプを作って持ってきたんですよ。最初はコックピットとかの細かい部分はできてなくて、単純に外見だけのモデルだったんですけどね。それを見て「これはおもしろい」と思って、中に人間が入れるようにして、パワードスーツみたいにしてみようぜ、っていうところから始まったんです。そのときには、まだ機体が回転するという設定はなかったんですけど、じゃあこいつが高速移動するときはどうするの？ということになって、E.G.G.がガニマタで走ってると間抜けだから、じゃあ足を外そうよ、と。実際は本体の中に足が収納されるんだけど、その状態でくるくる回りながら進む動きを付けて、それでゲームを作ってみようよってことになったんです。そのとき、僕の企画心がメラメラーっと燃えたんですよね(笑)。

独特のディテールは、滑稽にも見えるが実用性が高い。遺跡から発掘後、量産化されるに至った。

E.G.G.の内部構造。操作系がまるで謎で、発見当初は「精霊が動かしている？」などとも言われた。

ゲーム性を第一に考えたマップ

──アクションRPGということなんですが、E.G.G.がパワーアップしていくことになるんですか。

原　主人公が乗るE.G.G.は、フォグナと呼ばれている超古代遺跡の中に埋もれていたもので、中に人間が乗っているのですが、E.G.G.がパワーアップしていきます。

エレメンタルルームという場所に入ることによって、自然力が使えるようなパワーを持つことになるんです。だから自分のステータスを上げるためには、自分の力で動いて、エレメンタルルームへ入っていかなければいけないんです。

3Dよりも操作性を重視

原　フォグナの遺跡は、ビッグエッグの1.5倍ぐらいの大きさなんです。だから遺跡の探索だけでも大変なんだけど、そこの謎を解き明かすためには、周りの地域に出かけてなにかを見つけたり、情報を収集したりしなければならない。まあこれは、RPGにはよくあることですよね。ただし「E.G.G.」では、その世界を説得力あるマップにしようということで、フルイラストレーションマップを採用したんですよ。

なんで戦闘を３Dポリゴンにしておいて、通常マップを３Dで描かなかったのかとよく言われるんですけど、マップをポリゴンで作ることもできるんです。でもアクションRPGのマップで、マップを回転させたりするような操作性って僕は絶対かっこ悪いと思うし、プレイがめんどくさい。だったら敵が隠れてるのが見えないような見にくいマップより、基本的にはマップは２Dでいこうとなったんです。このマップを２Dにするという選択は、ゲーム開発者なら大変なことをやってるということがわかると思います。スタッフはそのまま泥沼に入ってますからね(笑)。でもね、結果が出てね、いいタッチが出始めたなと思っているんですよ。新鮮な世界が描けてるんじゃないかと思います。

DCは最高のプレゼント？

原　フルイラストレーションマップは、ドリームキャスト以前の機種でもできると言われていたんですけど、じつは全然ダメだったんですよ。速度は遅いし、画面の切り替えも頻繁にある。そういうのじゃ、僕は満足できなかったんです。そこへ、ドリームキャストという最高のプレゼントが届いたんですよね。やりたいことがドリームキャストなら全部できそうだということで、今スタッフ一丸となって進めているところなんですよ。

BIRTHDAY バースディってこんな会社

ぬいぐるみやファンシー小物など、オリジナルキャラクター主体のキャラクターライセンス会社。インタビュー時は、音感センサーに反応して鳴く猫や、ゼンマイ仕掛けの子猫の置物などが歓迎してくれた……。

ゲームやアニメのキャラクターグッズではなく、ファンシーショップなどにあるような小物をプロデュースしている。だからじつは、読者のなかにも知らないうちに、バースデイの商品を買っている人もいるはずだ。

またゲームに関しては、原ワールドともいえる「大貝獣物語」シリーズを、ハドソンとともに展開。「大貝獣物語」から派生した「ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン」は、トレーディングカードゲームにもなっている。

SFC版の「大貝獣物語」。原氏は、貝獣というユニークな種族を生み出した。その世界観には、独特のものがある。

カードゲーム「ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン」は、大人も子供も楽しめる。カードショップなどで大会も開かれている。

E.G.G.
Elemental Gimmick Gear
開発スタッフに聞く②
イラストレーションマップ

ドリームキャストでしか

キャラクター型マップ

「天外魔境　第四の黙示録」のマップ。よく見ると、同じような部品を使って木や建物が表現されていることがわかる。これが従来のキャラクターマップ。

フルイラストレーションマップ

複雑な建物など、すべて手描き。細かい部分まで丁寧に描かれ、深みのある画面に仕上がっている。スクロール時の速度等も、問題なくスムースだとか。

これが、マップの原画。ものすごく細かく描かれている。

ハドソンデザイナー
久保 久氏
「天外魔境」全シリーズでマップ制作を担当。「E.G.G.」のイメージイラストなども手がけている。個人でも、趣味でCGを描くらしい。

全マップに手描きの原画が存在する！

──「E.G.G.」では、フルイラストレーションマップが採用されていますが、本当にイラストを描くようにして描いているんですか。

久保　はい。こういうものがありまして……（※原画の束を広げ、見せてくれる）。１枚描くのに、大きいものだと１日くらいかかってますね。一応用紙に方眼は切ってあるので、それにラフを描いてから、さらに細かく描いていくんです。この原画をスキャンして、色を塗っていく作業なんです。作業自体は、パソコン用のグラフィックツールで、普通にCGを描くのと同じです。

──こういう原画が、いったい何枚ぐらいあるのでしょうか。

久保　200枚ぐらいですかねえ。大きさは、小さいものからＡ２サイズくらいのものまでありますから、一概に作業量は説明できないんですけどね。もちろん、すべてを私１人で描いているというわけではなくて、数人のスタッフで取り掛かっていますけど。ラフは私が描いて、細かいところは他のスタッフにやってもらうという形ですね。最終的にグラフィックとして仕上がるまでには、大きいものになると１～２週間程度かかる場合もあります。

なにげないマップなんだけど、じつはすべてが手描きのイラストというもの。もちろん、１枚１枚に原画が存在する。

遺跡付近のイメージCG。イラストマップで表現する。

荒廃した世界を久保氏のカラーで表現する

──原画が200枚あるということは、スクロールするマップが200場面分あるということになるんですか。

久保　原画１枚分のマップはつながっていて、画面に収まる範囲内でスクロールするんです。ただし建物の中に入ると、建物の中のマップになったりしますから、そういう意味で200くらいの場面があるといえます。各原画には、原さんからおおまかな場面の設定をもらって、あとは私のイメージで原画を起こしていきます。マップのデザインについては、かなり自由にやらせてもらえましたね。

──久保さんが独自にイメージした部分が大きいわけですか。

久保　原さんとの打ち合わせで、まず荒廃した世界観というものを聞いて、それじゃあこういうのはどうでしょう。という感じで、私のイメージ画を見せて、原さんと共同でイメージを煮詰めていったんです。色使いなども、私のイメージが生きてます。

アクションRPGの難しさ

──一般のRPGのフィールドマップと、アクションRPGのマップでは、作業的な違いはありますか。

久保　アクションRPGの場合、マップ上でいろいろなアクションがあるわけですよね。だから壁の厚さとか、入り口の大きさとか、結構いろんなところに制限があるんですよ。行ける部分と行けない部分の設定などが複雑なので、適当に描くと動けなかったりします。そのへんで苦労はしていますね。

通常戦闘は、フルイラストレーションマップ上で行われる。跳んだり回転したりと、いろいろなアクションも表現される。

できない1枚絵のマップシステム！

美麗CGがそのままマップになる！

──実際のマップ作りの制作工程は、どういった形になるんですか。

久保　原画をスキャナーで取り込んで、それをPhotoShopで色付けしていくという工程です。なので、まるっきりCGを描く作業と同じです。ドリームキャストのすごいところは、それをそのまま表示できる点ですね。色数もフルカラーで表示できますから、パソコン上でCGとして描いたものと同じに表現できます。従来のRPGのマップだとこうはいかなくて、マップを構成する部品ごとにキャラクターを作って、ツール上でそれを並べて置いていくという作業になるんです。この作り方だと、容量の都合もありますから、流用する部分が出てくるんですよね。

──作業的には、フルイラストレーションマップのほうが難しいですか。

久保　うーん。パーツの種類や並びとかを考えなくていいですから、楽といえば楽ですよ。ただ、これだけの数のマップですからね。作業量的にはつらいかなと（笑）。

DCの表現力は画期的

──ゲーム機としてのハードは、グラフィック機能が強化されたり、どんどん進化してきましたが、そんななかでドリームキャストというハードに対しては、どういった手応えを感じますか。

久保　表示色数に関しては、32767色使えて、パソコン上で制作したCGがそのまま出るという点がすごいと思います。自分の表現したいものがそのまま画面に出るという意味で、私は満足しています。サターンやプレイステーションが登場したときは、実際にゲームで使用できる色数としては従来機とあまり変わっていなくて、マップの制作作業もそう変わらなかったんです。その点ドリームキャストに関しては、色数が莫大に増えたので、「E.G.G.」ではフルイラストレーションマップが採用できるなど、作業の内容自体が変わってしまいましたからね。

全体的に統一感がとれた、久保氏のアート世界。ちょっと退廃的なイメージだ。

やりがいのある仕事

──「E.G.G.」のマップが、フルイラストレーションマップになった経緯はなんだったんですか。

久保　ひとつは、今までにないようなマップイメージを前面に出したいということですね。ポリゴンでモデリングしたようなマップもきれいだとは思うんですけど、きっちりとしすぎていて暖かみがないというか、味気ない印象を受けるんですよね。やはりここは、手描きの味というか、雰囲気がほしかったと言うところですね。

それから、すべてのマップに対して統一性を持たせたかったという点ですね。「E.G.G.」では、私がすべてを統括することで、全体的に統一された世界に仕上がったと思います。

──このフルイラストレーションマップというのは、ポリゴンマップと違って、その手間や技術的なすごさがプレイヤーに伝わりにくいと思うのですが。

久保　わかる人にはわかるんでしょうけどね。まあ要は、このフルイラストレーションマップをやりたかったんですよ（笑）。従来のゲームでやられていなかったんで、やってみるかなと。

──「E.G.G.」が完成した後で、もう1回やってみたいと思いますか。

久保　そうですね、時間があったらやりたいですね（笑）。かなり大変ですけど、やりがいがありますからね。

フルイラストレーションマップの制作過程

原画の取り込み

まずは、原画を描く作業から始まり、できた線画をスキャナーで読み取る。それに色を塗っていくわけだが、その作業はすべてパソコン上で行われている。久保氏は、PhotoShopというプロ向けに広く普及しているグラフィックツールを使用しているそうだ。

ベースカラーを塗る

線画に、ベースとなる色を置いていく。この作業は塗り絵みたいなもの。とにかくベたべたと、その建物や地形ごとに設定されている色を塗るだけ。これだけだと平面的で物足りないので、その上に陰影やハイライトなどを施していくわけだ。つまり、普通にパソコンでCGを描くのとまったく一緒。

陰影を付ける

建物や木などの陰になる部分を、暗めの色に置き換えていく。だんだん立体的に見えてきた。

明るい部分を強調

今度は逆に、光によって照らされる部分を薄くする。照り返す部分にはハイライトなども入る。

仕上げ完成！

さらに、地面のでこぼこなど、表面素材を合成。汚れた部分なども細かく入れていき、修正などを施して完成。線画が深みのある立体的なCGへと仕上がった。これがそのまま、ドリームキャストで表示される。

量産化が進み、E.G.G.は生活の中に浸透していく(1432年)

E.G.G.が遺跡から発掘されて80年の月日が流れた。量産型のタイプは様々な種類が製作・販売され、人々の生活はE.G.G.なしでは考えられないまでになっていた。

その中でも当時人気を博したのが、格闘用にカスタマイズされたE.G.G.同士の戦い、いわゆる「E.G.G.　FIGHT」であった。

動 MOVEMENT

プリレンダリングキャラの動きに注目

フィールドを歩くE.G.G.は、一度３DCGで描かれたものを２Ｄ化するという「プリレンダリング」という手法で表現されている。機体の光沢などの質感は３Ｄそのままに、２Ｄキャラならではの軽快な動きが、ガニマタのユーモラスさを引き立てる。

E.G.G.の動きは、どこかコミカル。しかし、タイミング命なアクションを要求されることもあるので、動きに見とれている場合じゃないかも？

多彩なアクションで謎を解く

戦うだけがE.G.G.の魅力じゃない！押す、引くなどのアクションを使えば、ダンジョンに仕掛けられたトラップや謎を突破できるのだ。自分の置かれた状況をよく考え、E.G.G.とともに最良の答えを導き出せ！

押す

一生懸命ブロックを押す姿も、どこか愛らしいE.G.G.だ。

アーム

頭を使えばかならず突破口はある。E.G.G.とともに探せ。

E.G.G.〈エッグ〉を動かす〈2D編〉

ACTION OF E.G.G.

アクションRPGである「E.G.G.」のメインパートとなるのは、2Dアクションの部分だ。単なる攻撃だけではなく、謎解きに必要なアクションなども含め、かわいくて凛々しいE.G.G.の動きに注目していこう。

技 BATTLE SKILL

戦場の華

主人公が搭乗するE.G.G.は、いろいろなアイテムを装着しパワーアップしていくことになる。なかには、戦闘でド派手な効果とともに炸裂する、超強力な技を使えるようになるアイテムもある。一度使えばザコなどは一掃できるパワーゆえ、使うと病み付きになりかねない。画面を覆うほどの華麗なエフェクトにも、ぜひ注目してほしい。

ジオクエイク!!

精霊の力を借りて、大地にその奔流を叩きつける必殺技だ。振動が徐々に広がっていき、敵を破壊していくさまが手に取るようにわかる。周囲をザコなどに囲まれてしまったときなどに、血路を開くのに使用したい。放出する力が膨大なので、ここぞというときにしか使えないぞ。

究極兵器スーパーノヴァ!!

E.G.G.最大の必殺技といえるスーパーノヴァ。連続写真を見てもらえばわかるとおり、そのド派手な効果に匹敵する威力は、もちろん保証済み。E.G.G.を中心に発生するその光球の中に入った敵は、誰一人として生き残ることはできないだろう。スーパーノヴァを可能とするパーツがどこにあるのかも謎だが、オリジナルE.G.G.にだけ、なぜこのような超威力の武装が可能なのかさえもまったくもって不明のままだ。遥かな過去に滅んだ、超文明の遺産が使用されているのだが、これほどの武器が必要な世界とはいったどんな世界だったのか。謎は深まる……。

操 CONTROL

2D時と変わることのない操作性を再現

開発スタッフが苦労したのは、たとえボス戦だけがポリゴンバトルだとしても、通常（２Ｄ時）の操作となんら変わらない感覚で操作できるようにするという点だ。苦労の甲斐あって、ボスと会うまでに積み上げてきた自分なりのアクションテクニックが、そのまま使えるように配慮されている。もちろんアナログ操作可能なので、微妙なニュアンスの入力もできる。自由自在にE.G.G.を操って、ボスの死角を狙え！

スピンダッシュで巨大な敵を倒せ

E.G.G.が使用するアクションのひとつに、スピンダッシュがある。これは手足を体のなかに収納し、コマのように高速で回転しながら敵に体当たりするものだ。スピンダッシュ中は慣性が働くので操作はしにくくなるが、移動速度は高速で、かつ攻撃力も高い。この攻撃は２Ｄ時でも使えるが、戦う場所が広いボス戦のほうが有効と言えるだろう。本来E.G.G.はジャンプするようには作られてはいないが、このスピンダッシュを使って高台に登り、勢いにまかせて飛び出せば、空中から攻撃をしかけることも可能だ。また、ボス戦だけでなく、ダンジョンに仕掛けられたトラップをクリアするのにもスピンダッシュの技術が必要となる。さらに追加のパーツを装備することで、スピンに炎をまとうフレイムスピナーという技も繰り出せる。プレイヤー次第で、攻撃方法はどんどん多彩になるぞ。

対峙する２機のE.G.G.。これはE.G.G.ファイトか？　相手はどう攻めてくる!?

自分が操るE.G.G.の数倍はあろうかというボスに、果敢に挑む。必殺技フレイムスピナーで止めをさせるか!?

E.G.G.〈エッグ〉を動かす〈3D編〉

ACTION OF E.G.G.

アクションRPGの重要なアクセントとなるボス戦は、ドリームキャストが得意とするフルポリゴン空間での戦いだ。２Dバトルで身につけた技術を思う存分駆使して、立体仮想空間を駆け巡りながら巨大なボスと死闘を展開することになる。

優れた技術は軍事へと転用されていく……

人々がE.G.G.の恩恵にあずかる生活に慣れ親しんだトキオン暦1455年。突然古代遺跡が鳴動し、暴走を始めた。緑に囲まれていた美しい遺跡は、凶々しい触手に覆われてしまい、もはや見る影もない。これは人類に対するなんらかの警鐘なのか。科学者たちが立ち入ろうにも、周囲は恐ろしい生物や無人E.G.G.が徘徊して侵入を拒んでいる。フォグナの奥には何が!?

ポリゴンだけでなく光源処理にも注目

ドリームキャストが優れているのは、ポリゴン技術だけではない。光がどちらから当たって、どう反射するかといった、光源処理も得意技のひとつだ。光源処理はポリゴンと組み合わせることで、画面のリアルさをさらに強調することができる。もちろん「E.G.G.」のボス戦でも、それはいかんなく発揮されている。暗い場所での戦いでは、上方から照らされるいくつかの照明だけが頼りになる。敵が使用する火炎放射で赤く染まるE.G.G.や、爆風で一瞬だけ明るくなる地面など、実際は戦闘に忙しいとはいえ見逃してもらいたくないポイントだ。じつはこの陰影が、攻略のカギになるかもしれない。画面に表示されるすべての情報に気を配って戦っていけば、どんな強敵でさえもかならず突破口が開けるはずだ!

死闘を超えた先に何が待つ?

突如暴走を始めた超古代遺跡フォグナ。それに呼応する形で覚醒したスリープマン。5千年の過去から蘇ったスリープマンだが、彼の記憶は何ひとつ存在しなかった。そこで自身の過去を取り戻すべくオリジナルE.G.G.に乗り込み、異変が続く世界の探索を始める。あちこちでパーツを手に入れE.G.G.は徐々に強化されていくが、それがなんのためなのかも判断できなかった。だがそれは、彼の行く手を阻む謎の敵を排除するためなのかもしれない。強大な敵との死闘を越え、一歩一歩謎を解いていくことで、事件の奥に潜む大きな真実が見えてくるはずだ。世界の謎、E.G.G.の謎、そして自分の謎。すべての謎はバトルを越えた先にある!!

E.G.G.
Elemental Gimmick Gear
開発スタッフに聞く③
3Dバトル

パソコンをもしのぐ3D機能

ハドソン プログラマー
鈴木宏知氏
スーパーファミコン版「天外魔境ZERO」、サターン版「天外魔境　第四の黙示録」などのプログラムを担当。3Dに関しては今回が初の大プロジェクトとなる。

ハドソン プログラマー
藤戸文博氏
いままでは開発ツールの制作などを担当する黒子的存在。新しいハードにいち早く携わる部署にいただけに、ドリームキャストにも興味津々。

高いパフォーマンスが簡単に出せる

──初のドリームキャストゲームのプログラムで、不安はありませんか。

鈴木　ドリームキャスト自体がすごく性能がいいので、マシンパワーに頼ればなんとかなるだろうとは思いました。サターンでもいろいろと研究はしていたんですけど、サターンに比べると不安は少なく感じましたね。マシンパワーがすごくあって、力技がきくので、最小の労力で最大のクオリティが出せるのがすごいですね。そういう意味では、「E.G.G.」の開発を始めるにあたっての不安は少なかったと言えます。

藤戸　僕は、ドリームキャストには奥深さみたいなものを感じますね。まだ現段階では、外面くらいしか見えていないんですけど、それだけでもすごいものだなと感じさせられます。ある程度のことなら簡単にできてしまうんですが、じゃあ突き詰めればどれだけすごいものができるのか？　底が見えてこない奥深さというやつですね。

明暗がくっきりした3D空間で、ド派手なバトルが展開する。

苦労話は……ない？

──直接「E.G.G.」とは関係しませんが、ドリームキャストではどういう3Dゲームが作れると思いますか。

鈴木　3Dに関して、ドリームキャストの機能はかなり進んでいますね。スムージングやエフェクトなど、従来にない機能を使って、まったく新しいゲームが作れると思いますね。また、そういうゲームを作るべきだと、私自身も思います。作りたいと思ったものが、無理なく作れるという感触があるんですよ。映像表現が上がってますので、少なくとも見た目的には、かなりインパクトがある作品が作れるでしょう。

──でも現在開発中の「E.G.G.」では、初めてと言うこともあり、苦労されている部分もありますよね。

鈴木　あまり苦労はしていませんね(笑)。デザイナーの企画があって、絵が来て、それを動かすという流れが、比較的楽に進んでいるんですよ。もちろん今までのマシンよりは楽ということですが。

──動きを付けることに問題などは。

藤戸　モデリングは別の者がやっていて、動作に関しては企画の者が指示を出してくるんですよ。そのモーションをプログラムでつなぎ合わせていくのが僕たちの仕事になるわけですが、そこでちょっとだけ苦労したくらいです。

鈴木　現時点では、サターンよりもドリームキャストのほうが、はるかに動かしやすいですね。

外での戦闘は広大な空間が戦場となる。E.G.G.や敵メカの動きも細かく、ゲーム性が高い戦いが繰り広げられるのだ。

試行錯誤で作り上げた

──立体地形の概念に関しては、問題はありませんか。

鈴木　面単位で行けるところなどを考えないといけなかったんで、そういうところには時間がかかっています ね。坂をすべり降りるようなレースがあるんですけど、それなんかもやってみたらできちゃった。そういったノリで、できた部分もあるんです。

藤戸　こういうことができたらおもしろいなと思ってやってみると、きちんとフィードバックが返ってくる。そういう意味でもおもしろいマシンですね。プログラマーから案を出して、ゲームに取り入れた部分もあるんですよ。たとえばボスの攻撃方法などは、おもしろいエフェクトがかけられたりとか。

鈴木　光源処理などもそうですね。ここに光源を入れてみたらきれいだよねっていう感じですね。

ボス戦は、ドリームキャストの機能を積極的に使用して作り上げられた。これがなめらかに動くのだから、このプログラムだけでも単独のゲームになりそう？

DCの機能を生かした迫力ある3D戦闘

──「E.G.G.」のボスの登場シーンなどは、かなり迫力がありますよね。

鈴木　そうですね。ドリームキャストでは、かなりの数のポリゴンが出せますので、そういった意味で細かくなってはいると思います。それよりもボス戦などでは、カメラワークが重要になってくるので、カメラやライティングに関してはかなり研究しました。カメラワークなどは、企画のほうから基本的な指示があるんですが、やっぱりやってみたらこっちのほうがいいとか。打ち合わせながら作っていますね。

なめらかなポリゴン表現

──今回見せていただいたボス戦の映像は、なんだかニンテンドー64のゲームみたいな印象を受けたんですが。

鈴木　そういった印象を受けるのは、テクスチャーに関しても補完がかけられるからでしょうね。従来その機能を持っていたのは、ニンテンドー64だけでしたからね。テクスチャーなどをなめらかに補完することで、美しいというか、まったりとした表面表現ができるんですよ。プレイステーションやサターンでは、ハード的にサポートされていませんでしたから。プレイステーションのゲームなどは、見ればわかるんですけど、ポリゴンが近づいてくるとひずむんですよ。しかも拡大するのでジャギー（ギザギザ）が目立つ。その点をドリームキャストでは、パースペクティブコレクトといって、正しい投影角でなめらかに表示してくれるんです。その結果として見た目にひずまずなめらかな表現になり、美しい画面が仕上がるわけです。もちろん逆に、プレイステーションやサターンの、従来的なポリゴン表示もできますけどね（笑）。

3Dでも操作性を統一

──ボス戦は「電脳戦機バーチャロン」を思わせるような、迫力ある戦闘になっていますね。

鈴木　1対1のロボット戦ということでは「バーチャロン」みたいなんですが、視点が自分の視点じゃないんですよね。根本的に「バーチャロン」と違うのは操作性です。2Dマップから3Dの戦闘シーンになっても、極力操作性を近づける努力をしているんですよ。3Dになったら突然操作が変わるのは、なんだか変ですからね。

2Dマップから……3Dバトルへ

通常マップは、自慢のフルイラストレーションマップ。2D空間でザコ敵と戦う。

要所には、ボスといえる敵が待ち受けている。3D画面となるが、操作は変わらない。

DCのスタートラインはE.G.G.!?

──ドリームキャストが従来機と大きく違う点は、どこにあると思いますか。

藤戸　やっぱり表現力でしょうね。それが一番大きい。極端な話、なにかをしようとしたときに、従来機ではその方法をあれこれ考えなければいけなかったのに対して、ドリームキャストではやりたいことがあれば、何も考えなくてもできてしまう。それだけでもドリームキャストはすごいんじゃないですかね。従来は、丸いキャラクターというのはポリゴンではどうしても作れなかった。しかしE.G.G.はかなり丸みを帯びているでしょう？　これをドリームキャストでは、なにも考えなくても表示して動かせてしまう。

鈴木　曲面の表現力はすごいですね。サターンに比べると明らかに違いますよ。サターンだと曲面はカクカクとした面が出てしまうでしょう。そこでポリゴン数を増やすと、今度はマシンパワーが追いつかない。ドリームキャストなら、元々持っているE.G.G.のキャラクター性を無理なく表現できますね。

E.G.G.のポリゴンが標準?

──これからのポリゴン技術は、どうなっていくと思われますか？

藤戸　ドリームキャストでは、ポリゴンは当たり前に出るんです。従来はポリゴンというと、それだけでゲームのウリになってましたよね。でもこれからは、ポリゴンも表現方法のひとつでしかなくなるのかなって思います。

鈴木　ドリームキャストは、これだけの表現力を持ってるのに安価なので、コストパフォーマンスは高いですよね。

──開発途中の現状でも、「E.G.G.」の映像は従来機をはるかに越えているように見えるのですが。

鈴木　うーん……見慣れちゃってますからね（笑）。

現状のゲーム画面ですら、すでに業務用ゲーム機を凌駕する部分がある。

藤戸　これが普通（笑）。

鈴木　まあ、そうじゃないといけないとは思うんですけどね。

藤戸　最初は自分たちでも「おお、すごい」って感じてたんですけど、見慣れてしまうとこれが普通なので、もう後戻りできませんね。

鈴木　でも、最初から現在のような画像が出せたワケじゃなくて、いろいろと試行錯誤はしてるんですが。

さらに想像できない世界へ

──E.G.G.が敵の後ろに回り込んだときに、半透明で見えるようになってますよね。あの表現は難しいんですか。

鈴木　あれは、発想のひらめきのようなものなんですよね。技術的には透明化なども、比較的簡単にできるんですよ。プレイステーションやサターンでも、最近はかなりすごい映像表現をしているゲームがありますけど、ハードの発売当初はそれほどではなかったですよね。ドリームキャストはスタートラインでこのクオリティですから、これからノウハウが蓄積していけば、それこそ想像もできないようなゲームが出てくるでしょうね。

藤戸　現状でこれだけの表現力ですから、これからどういうものができるかと考えると、本当に想像できませんね。

美 VISUAL

世界観を助長するもの

写真を見ておわかりのとおり、とにかく「E.G.G.」のムービーはハイクオリティだ。まだドリームキャスト上で動いているわけではないので、実際に自宅のテレビ画面でこのクオリティが見られるかどうかは疑問だが、それにしても美しい。水中から飛沫を上げて顔を出すE.G.G.頭部の光沢や、暴走を始めるフォグナの触手など、とにかくすごい。また本作のムービーでは、CGとアニメーションが巧みに融合された点も見逃せない。リアルなCG背景の中を、表情豊かなアニメーションの登場人物が動き回る。いままでありそうでなかったシチュエーションが、とても新鮮に目に映る。美麗ムービーで「E.G.G.」独特の世界観がさらに広がれば、ますますゲームにのめり込めることは間違いない。

普段プレイヤーが接するゲーム世界のイメージを、ムービーが広げてくれる。

E.G.G.の中で5千年間眠り続けた男、スリープマン。これもムービーからの1カットだが、このスリープマンはまるっきりの2Dアニメだ。CGと違和感を感じさせないのは、緻密な世界設定があってこそと言えるだろう。

無人の荒野にそびえる謎の塔。雲をも突き抜けるその切っ先は、どこまで届いているのか？この不気味な塔と我らがスリープマンはどう関わるのか。波乱を予感させるカットだが、まだまだ謎の部分は多い。

目を見張るクオリティ

MOVIE OF E.G.G.

アクションRPGの根幹が2Dと3Dを組み合わせているように、ムービーでも2Dと3Dを上手に融合させているのが「E.G.G.」のおもしろいところだ。まるっきり映画のような迫力満点のムービーで、ゲームもさらに盛り上がる！

フォグナの謎とは？

トキオン世界の辺境に位置し、誰の目にも触れることなく悠久の時をその身に刻んできた太古の遺跡。科学者たちの調査のおかげで、遥かに進んだ過去の遺産、いわゆるオーバーテクノロジーを手に入れることができたが、果たしてそれはトキオン世界にとってよいことだったのだろうか。たしかにフォグナから発見されたE.G.G.のおかげで、世界は豊かになった。それなのになぜ遺跡は突如暴走を開始したのか。まるで人を拒む要塞のようになったフォグナの秘密が明かされるとき、トキオンに驚愕の事実が知らされることになる。

E.G.G.と科学者たちが出会う、運命の瞬間。歴史の歯車が音を立てて動き出した瞬間でもある。中にはスリープマンが眠っている。

魅 TECHNIQUE

映画顔負けのカット割り

今回ハドソンへの取材で、初めてムービーを見せてもらったときに浮かんだ言葉は「映画」、これだった。今夏行われたイベントで「E.G.G.」のデモビデオを見た人もいるだろうが、とにかくムービーのクオリティのすごさに驚いたことだろう。CGのクオリティが高いことはこれまでにさんざん伝えてきたが、それだけではなく、映画さながらのカット割りや演出が冴えに冴えているのだ。

オープニングムービーはいかにも映画導入部という感じで、鳥たちが優雅に舞う森の上のカットから始まり、じょじょに視点が下降し、水の中からスリープマンを乗せたE.G.G.が顔を出すカットへと移っていく。美しい自然を見せつつ、金属の固まりであるE.G.G.のアップ。なにかがこれから始まりそうな、そんな予感さえ覚えるオープニングといえるだろう。

特筆すべきムービー部分は、やはりフォグナが暴走を始めるシーンだ。大きな振動とともに遺跡から触手が伸びて、豪快に暴れ出す場面では、まるでカメラがその場所に存在するかのように、細かく「ぶれる」のだ。それこそドキュメンタリー映像を見せられているかのようなリアルさ。クリアなだけがCGムービーではない。あえてCGを見づらくさせることで、実際に現実には存在しえないものをリアルに見せることに挑戦しているのだ。ゲーム中にこの場面を見るのはかなり先だとは思うが、もしどこかでこれを見る機会があったとしたら、目を皿のようにして見てほしい。ちょっと大げさだけど、ハリウッド映画にも匹敵するような興奮を覚えると思う。とにかく、このクオリティのムービーを体験できるゲームなんてそうざらにはない。ハドソンの決断した演出の勝利だ！

2D、3D、そしてムービーが、違和感なく繰り返されるゲーム。その快適さは、実際にプレイしてみなきゃわからない？

ムービーにも負けないフルイラストレーションマップにも注目してほしい。

E.G.G.
Elemental Gimmick Gear
開発スタッフに聞く④ ムービー&キャラクター

3Dと2Dが融合した

ハドソン ディレクター
岡本敏郎氏

「デゼニワールド」など、パソコン時代からハドソンで活躍するスタッフ。ファミコン版「ボンバーマン」など、古き良きアクションゲームに携わる。

CGくささを払拭するカット割り

──ムービーには、ポリゴンの映像と2Dのキャラクターが混在しているようですが、これは誰の発案なんですか。

岡本　それはムービーチームのアニメーターですね。担当者に今回のムービーの絵コンテを描いて、カット割りなどもやってもらってるんですけど。今回の「E.G.G.」では、なんとか3Dと2Dのアニメーション部分を、しっくりと合わせたかったという考えがあったんです。

2D映像の存在理由

──では、なぜキャラクターをポリゴンで表現されなかったんでしょうか。

岡本　それはですね、人物のモデリングというのは、今はどこのゲームメーカーでもやってますよね。そこで、それとは違うことをやってみたかったんです。3Dに2Dをどれだけ合わせられるか、チャレンジしてみたんです。

──2Dと3Dの合成というのは、どのあたりに魅力を感じますか。

岡本　違和感もあるでしょうけど、3Dのムービーが流れるなかに、「あ、これ2Dじゃん」と気づく部分が、逆におもしろいんじゃないかと思いますね。

ムービーは、横長のシネスコサイズを採用。より効果的な見せ方をするために、さまざまな試行錯誤がなされた。

結果的にこの試みは、成功していると思いますね。

──それ以外に「E.G.G.」のムービーの見どころはどこにあると思いますか。

岡本　今までのゲームのアニメーションは、キャラクター性を立てていますよね。今回の「E.G.G.」では、なるべくキャラクターを立てない方向で進めました。2Dのキャラクターに関しては、コンピューター彩色でグラデーションを掛けたりとかの工夫はしていますけどね。それでまあ、通常のTVアニメなどとは、また違った感覚を受けると思います。キャラクターが出る部分は、ほとんどオープニングだけなんですけど（笑）。

世界観を生かすムービー

──他にムービーでこだわった点は、どこですか。

岡本　CGくささというのを押さえたい、というのがありましたね。テクスチャーの雰囲気には気を使ってます。また、いかにもCG的な、カメラを移動させるだけのようなものにはならないように心がけました。カット割りを細かくして、ムービー映像としてのおもしろさを追求したつもりです。コンテの段階で、ムービーチームや企画の原さんと相談し、煮詰めて行った結果ですね。

──昨今は、ムービーとゲーム部分のギャップが激しいゲームが多いように思うのですが。

岡本　あくまでもムービーはストーリーや世界観を劇的にみせるものですから、基本的には、ゲームマップに登場する地形や状況をムービーとして描いているんです。ゲームと密接にリンクしていますので、単なるイメージ映像にはなっていないと思います。ムービーは基本的に3Dバトルの後に入るので、映像の質的にも、つながりの違和感は少ないはずです。

DCならではの美麗画像

──ドリームキャストだと、ムービー再生で有利な点などはありますか。

E.G.G.は、メタリックなボディのメカとして描かれている。E.G.G.自体はポリゴンだが、人物は手描きの2Dアニメ。

岡本　CDが倍密度になっていますからね。通常のCDよりも、かなり多くの映像が入れられるという点はいいですよね。もちろん、映像のクオリティ的にはかなりアップしていますよ。実際ドリームキャストで再生してみたんですが、いい結果を得ています。サターン＋ムービーカードよりもいいですね。

──横長のワイドスクリーンサイズを選んだ理由は、なぜでしょうか。

岡本　最初は、通常のTVサイズとシネスコサイズで試してみたんですよ。その結果として、シネスコサイズのほうが画面は小さいけれど、スケール感が出るんですよね。空間が動く、壮大なイメージが感じられましたね。

イメージイラストなどにある世界が、ムービーに登場する。

CGムービーで世界観をフォロー

チビキャラの動きにもこだわりがある

──マップ上のキャラクターが、立体的に見えますね。

岡本　2Dマップ上のキャラクターは、リアルタイムにレンダリングしているわけじゃないんですが、じつは3Dなんですよ。キャラクターパターンを作るときにポリゴンでモデリングしておいて、動きを持たせて1パターンごとにレンダリングし、2Dマップ用のキャラクターにしているんです。

細かい動きでリアルさを追求

岡本　以前は、1ドットずつ色を置いていくという作業でしたから、従来のゲームとは作業的には変わってますね。でも一部修正を入れたりと、手作業の部分も多々あります。また、メカ以外の人物などのチビキャラは、従来の手法で手描きで起こしています。

──「E.G.G.」は、キャラクターの動きがかなり細かいように感じますが。

岡本　それは、先ほどお話ししたプリレンダリングの手法によるところが大きいですね。3Dツール上で動きを設定してやれば、中割りまでは自動的にやってくれますからね。主人公メカのE.G.G.などは、歩きだけでも10パターンくらい使ってるんですよ。

──従来のゲームよりも多いんですか。

岡本　そうですね。従来の2Dゲームだと6パターンぐらいでしょうね。それに比べてもかなりのパターンがあると言えますね。パターン数が多ければ、動きをスムーズにできますからね。もちろん、中割りをきちんとしないとダメですけどね。

──それで、動きがリアルということなんでしょうか。

岡本　もし本当にE.G.G.というメカがあったら、どう動くだろう？　そういうことを想像しながら、そこに実在するという存在感を表現したかったんです。動きに必然性を持たせたかったんですよ。アニメ的な、極端にデフォルメした動きじゃないんですよね。個人的にはそういうのも好きなんですけど、今回は押さえに押さえて（笑）。

2Dマップの中のE.G.G.は、ちょっとおちゃめ？　通常画面はこんな感じで、アクションRPGとしての戦いや探索をする。

2Dアクションゲームが大好きな岡本氏にとっては、「E.G.G.」がアクションRPGだったのは幸運。ムービーの仕事に関しても、やりがいがあったとか。

2Dキャラの動きが細かい理由

「E.G.G.」の2Dキャラクターは、プリレンダリングという手法で作られている。これは、開発機上で3Dアニメーションを作り、その1コマをゲーム機上のキャラクター1パターンとするもの。「サクラ大戦」の戦闘マップでのキャラクターなども、この手法が用いられている。

ドリームキャストでは、本体内の作業用メモリが多いため、より多くのキャラクターパターンを持つことができる。従来は本体メモリ容量の都合で、泣く泣くパターンを削っていたようなことが、ドリームキャストでは楽々できてしまうのだ。マップ上でさまざまなアクションをこなすアクションRPGという性格上、「E.G.G.」にとってドリームキャストは、まさに夢の環境だったのだ。これでもまだ余力があるというのだから驚き。

ワイヤーを使って離れた場所へ飛び移ったりするアクションが満載。アクションRPGは、通常マップでのゲーム性が命。

歩くE.G.G.。その動きは非常に細かい。ガニマタでかわいい？

技を使うE.G.G.。いろんなアクションをするのがおもしろい。

2Dアクションの職人芸と今後のDC

──人間キャラは、手描きですよね。

岡本　それは従来の方法通りなんですが、動きに関しては、ちゃんと片足ずつ地に足をつけて歩かせてます。自然な動きを目指しました。

動きにごまかしはない

岡本　E.G.G.に乗り降りするパターンも、もちろんきちんと作ってます。細かい動きで、本当に人間がE.G.G.に乗り込んだり降りたりしているように見えますよ。キャラクターの動きに関して、ごまかしはないんですよ。ゲーム制作者として、そういったことは当然やるべきことですからね。本当は、サイズ的には若干ごまかしもあるんですけど（笑）。これは、人間をE.G.G.のスケールに合わせるとすごく小さくなっちゃうし、逆にE.G.G.を人間に合わせようとすると、ものすごく大きくなってしまう。そこで、E.G.G.に人間が乗っているということを、表現するために取った結果なんですけどね。

いろいろな場所を歩くE.G.G.。E.G.G.は乗り物であり、中に人間が乗っているのだ。じつはE.G.G.の全長は、3メートル近い。

──ムービーでのE.G.G.と2DマップでのE.G.G.には、イメージ的にギャップがあるようにも感じますが。

岡本　ムービーでは無機質で冷たい感じがするのに対し、2Dではユニークに見えるということですね。これは、逆にプレイする上で安心感を得られるんじゃないかと思います。そこは狙ってるんですよ。あまりにも無機質で冷たい感じでもいけないと（笑）。

今だからこそ2Dゲーム？

──ファミコン創世記からゲームに関わってきた岡本さんとしては、今後ドリームキャストでやりたいことなどはありますか。

岡本　そうですね。これまでの私は、2Dのアクションゲームなどを多く手がけてきましたからね。本体メモリがたくさんあるのならば、2Dのパターンをたくさん入れて、2Dキャラがものすごくリアルに動くゲームなどを作ってみたいですね。

──E.G.G.もかなり細かいようですが。

岡本　そうなんですけど、まだまだ余裕がありますからね。まだ、ユーザーがぶっ飛ぶほど驚くような動きではないと思いますね。2Dキャラクターによるドラマなども、おもしろいかもしれません。2Dキャラだけど、真剣に演技しているように見えるとか（笑）。時代がどんなにポリゴンやムービーに動いても、2Dキャラで見せられる感動はあるはずなんですよ。

E.G.G.
Elemental Gimmick Gear
開発スタッフに聞く⑤
ドリームキャストのプログラム

制限がない理想的な環境

ハドソン ディレクター
伊藤文夫氏
PCエンジン版「イース４」のシナリオを担当。「英雄伝説」などのPCエンジンの作品に多数携わっている。「E.G.G.」では企画として全体に関る。

ハドソン プログラマー
小坂恭洋氏
ファミコン時代からのスタッフの１人。スーパーファミコン、PCエンジンに多数携わる。「E.G.G.」では進行担当として、プログラムを統括している。

ハドソン プログラマー
杉林正俊氏
「チームイノセント」ほか、PC-FXやバーチャルボーイなどで活躍。「E.G.G.」ではメインプログラマーとして、２Dのシステム全般を担当する。

なんでも入るが仕事が増える夢のマシン？

──「E.G.G.」のプラットホームとして、ドリームキャストを選んだ理由はどこにあるのでしょうか。

伊藤　やりたいことができる環境だったんですよね。こういうことをしたいという願望が、ほとんどなんでもできるというのが魅力でした。従来機だと、どうしても容量の都合などで制約を受けることがあるんですけど、ドリームキャストなら、思いついたことがすべて実現できたりしますからね。

E.G.G.の3つの柱を実現

──では、どのあたりが従来機ではできないことなんでしょうか。

伊藤　フルイラストレーションマップに３Ｄバトル、そしてムービーという「E.G.G.」の３つの柱は、どれをとっても従来機では無理があるんですよ。

たとえばフルイラストレーションマップに関して言えば、使える色数が全然違いますし、マップ上で表現するエフェクトの種類なども限られてきます。３Ｄバトルに関しては、ポリゴン数や表現力など、明らかにドリームキャストが優れています。ムービーもまた、画質がかなりよいですからね。見せたい部分がそのまま見せられます。

アクションRPGは大変？

──「E.G.G.」のプレイ時間としては、エンディングまでどの程度を想定しているんですか。

伊藤　プレイ方法によっても違うでしょうが、現在想定しているのは20時間程度ですね。アクションRPGなので、このくらいが適切だと思います。

──アクションRPGのプログラムというのは、難しいものなんでしょうか。

杉林　他のアクションものと比べたら、手間がかかるのは確かですね。とくに「E.G.G.」の場合、キャラクターの特性を生かすアクションがこれまでになく多いため、それを表現するのが大変ですね。従来のゲーム機だと、アクション数が多いと頻繁にCDアクセスが発生したりするので、結果としてアクションを減らしたりとかするんですよ。ところがドリームキャストには、それがすべて入ってしまう。CDアクセスなしで、プレイヤーのコントローラーに即時にリアクションできるんです。ドリームキャストの懐が深いために、逆に作業量が多くなったともいえますね。

小坂　キャラクターのパターン数は、かなり大量に使ってますからね。

伊藤　できることがたくさんあるので、調整が逆にたいへんなんですよ。みんな悲鳴を上げながら作業しているような状態なんですけど（笑）。

──やれることのどの程度が、今現在実現できているんでしょうか。

伊藤　現状でも８割～９割まではできてますよ。だからといって、まだドリームキャストの性能を使い切っているというわけではないんですけどね。

今までの悩みは解消！

──開発者の目から見て、ドリームキャストに対する印象はいかがですか。

小坂　発表されているスペックは、これまで経験したどのハードとも比べちゃいけないと思いましたね。また、これだけすごいマシンをもらったけれど、ソフトの制作側が技術的についていけないんじゃないかという不安もありました。もちろん今はまだ、全然使いこなしているとは言えませんけどね。ドリームキャストは、それぐらい夢のマシンだと思いますね。

杉林　本体メモリの容量なども、今までのマシンに比べたら桁違いですからね。だから、これまではメモリなどをケチって苦労していたものが、楽になるんじゃないかと期待しています。処理速度を向上させるために苦労していた部分もなくなり、開発環境としてはよくなっていると言えますね。

──ドリームキャストのどのへんに魅力を感じますか。

杉林　グラフィックも音も、すべてがこれまでにない性能ですからね。時間があれば、その機能を極限まで生かしたゲームを作ってみたいですね。

小坂　今までのハードだと、発売された当時はすごい機能なんですけど、それでも限界が読めていたんですよね。それがドリームキャストだと、果てが見えないんですよ。

なんでも飲み込む夢のハードから生まれたゲーム。それが「E.G.G.」だ。

動きを見ればすごさがわかる

──「E.G.G.」では、ドリームキャスト独自の機能を使っているんですか。

伊藤　光の表現などは、積極的に取り入れていますね。スポットライトの効果などが簡単にできますから、従来にない画面のリアルさが得られると思います。水の表現や霧の表現などでも、ドリームキャストならではのエフェクトをいろいろと使用しています。画面写真として見るだけではわかりにくいでしょうけど、実際に動いている画面を見れば、ドリームキャストのすごさというのが実感できると思います。３Ｄ戦闘にしても、60fpsで動くものと30fpsで動くものとでは、全然リアリティが違うんですよ。「E.G.G.」は２Ｄマップも３Ｄ戦闘もすべて60fpsで動く予定ですから、動きには感動しますよ。

読者投稿コーナー Letters PARK

めざせ投稿KING！

Weekly掲示板

学生諸君は夏休み真っ盛り。いいの〜。いっぱい青春してくれたまえ。花火に海に盆踊り、山登りもいいねえ……と想像ばっかりで、現実は冷房がガンガンに効いたサタマガ編集部で原稿を書くワシであった。あ〜夏したいぜっ!! 今週もスタート！

●…………………………。
（無言電話ならぬ無言ハガキ）
（愛媛県　海の魔王）

……。（対抗して無言コメント）。

●「レターズパーク」を何度も早口で言っていると「ネタボツ」になってしまう。というのは、自分の勝手な思い込みです（泣）。
（三重県　やくたつかな？）

どれどれ、「レターズパーク、レターズパーク……」。ホントだ！（笑）。でも、こうして立派にネタになってるではないか。「やくたってる」ぞ！

●窓についた虫を眺める。虫は窓の一番上まで行くと下に落下して、再度上を目指して登る。そしてまた落ちる。俺は改めて、人間であることの幸福を感じずにはいられなかった。
（卍の里　小宮重喜）

炎の中に引き寄せられるように虫たちが寄ってきて、そして自ら炎の中に焼かれていく。ワシはちょっぴり虫を羨ましく感じてしまった……なんちて。哲学っぽい？ ねえ？

●会社を辞めてすっきりした〜、と思ったところで目が覚めた。月曜の朝だった……。
（北海道　しき）

よりによって月曜の朝かい。ワシも以前小人さんが原稿書いてくれてる！という白昼夢を見てしまった。

●恋愛シミュレーションゲームではブイブイいわしている僕ですが、現実はというと……。どうしたら彼女できるのぉ〜。
（徳島県　優我）

キビチイー（耳を引っ張りながら）。恋愛ゲームをしないってのはどうか？

●机の下にアリが発生。彼らとともに生活を営んでいます。
（香川県　ゴマ）

ワイルドライフを実践中のゴマ。アリに家までのっとられるなよ！

●ある駅に行ったらオバさんがコンタクトレンズ30%offの紙を配っていた。もらわなかった。その後、きれいなおねいさんが乗馬クラブの紙を配っていた。気づいたら手にその紙を持っていた。泣けてきた。こんな俺に慰めの言葉を。
（千葉県　食パン野郎）

素晴らしい。それこそ男の生きる道。これでいいのだ、by東京都知事。男の性（さが）ってヤツよね〜。

●巨人の高橋が特大ホームランを売ったとき、すげ〜と思ったが、その側でバク転をやったジャビット君はもっとすげ〜と思った。
（長野県　渡辺美幸）

ワシが尊敬する人（？）にガチャピンがいる。彼（？）はミールに旅立つ。すげ〜。スキューバにバイクに、スキーまでこなす彼に栄光あれ！

●今、家の外でセミが鳴いていてうるさい。勉強どころじゃない。でも、環境破壊が進んでセミすら鳴かなくなってしまった世界というのを想像すると、とても空寒い気分になるので、許す。もっと鳴けー。
（東京都　スパニー）

セミの声は日本の夏の風物詩。個人的にはツクツクボーシが好きっす。

●某新聞（●旗）を見ていたところ、番組紹介が全て「ですます」調だった。なんかすごいと思った。
（東京都　たむたむ）

どれどれ。ホンマや〜。なんかすべての番組がお上品に見える。ぜひ、「ミニスカポリス」の番組紹介を！

●ってゆーか、ドリームキャスト発売されたら、私と去るGAN席くんは「キンキキッズD」になるの？ ねぇ、去るGAN席くん、どーなの？
（三重県　泉姫）

どーなのよ、去るGAN席くん。もう早めにグループ名改名しておくか「キンキキッズD」に。話は変わるが泉姫、受験勉強がんばれ！

●サタマガの編集長が長髪だったとは……!!
（大阪府　去るGAN席）

泉姫ちゃんがグループの将来を気にしているのに（笑）。K藤編集長は最近髪を切ったんだよ。まだ長いけど。ちなみにワシは赤髪。

最近発見したホームページにハマってます。ニュース速報から演歌・ポエムまで、ナイスなネタで笑かしてもらってます。仕事してるふりしてネット遊び。（編）さまゴメンね。それではアディオス・アミーゴス！

福岡県／春日るりと

まさに「ようこそ！」なタイトル。オリジナルの新キャラはやっぱり気になる？

山口県／はなきん

コラムスじゃないけど、冬に出る「帝撃グラフ」で大フィーバーしておくれよ。

大阪府／去るGAN席

今週も芸能界の方（またニセモノ）からエールが!! 「100物語」もよろしくね。

♥世界は2人のために♥

千葉県／神取ルキュ

ワープの名物社長とデジタル女優の「夢の」2ショット。2人ともそっくりです。「D2」の期待度は高いぞ。

4コマ。

千葉県／流氷

坂本仇は「隣の塀に囲いが出来た／へ〜」のダジャレでアメリカを沸かせたワケで。

新潟県／ムニン

顔に限らずナイスバディーの一部分がツボに入る気持ち……わかりますとも。ええ。

青森県／TASHIMACCI

CMの湯川専務シリーズで、これやってくんないかなぁ。すげーウケると思う。

埼玉県／水緒尋子

確かに、一介の主婦はそーぽんぽんと投稿しないですね(笑)頑張ってください……。

LOVE²愛してるかい!?

ベルリン・リリィへー20151012
静岡県／きてはあ！
〜ｉｎガングリフォンⅡ

知っているか？ 不正義な平和と、正義の戦争の間にはたいした差はないってことを。でも銃声は聞こえないほうが幸せだろう？ 待っているものが欺瞞に満ちた平和だったとしても、今よりはいくぶんましだろう？ だからこそ俺は闘いにいくんだ、この不正義な戦争を終わらせるために。

大丈夫、もうすぐ終わる。また静かな日々が戻ってくるさ。

ーなぜ人は闘うのか。それは、命を賭けて守りたいものがあるから……。

大分県／たと
〜ｉｎセガサターン

君が家に来て２年になるかな、オレがセガサターンを買った時はＰＳもそんなにイッてなかった。いやそんなことは関係ない、ただＶＦ２がやりたかっただけでね。あっそうそう、オレは君を箱から出してテレビの前に置いた時、カッコよすぎてトリ肌がたったよ。パワーメモリーをつけたらもっとカッコよくなり、ガッツポーズをしたよ。そして君を通してテレビで色々な世界が広まった。アリガトウ。あっそうそう、君を修理に出したこともあったね。それからも、たびたびＣＤを読み込まなくなったりしたけどハハハ、たたけば直ったね。年末には新ハードたぶん買うだろう、だけどこれからも頑張ってほしい。これから何年経っても、君はオレの家で頑張っていてもらいたい。そういえばこの間コントローラーが壊れたね。新品を買おう。

ゴメン、オレ、文章にするのが苦手でね。うまく自分の思ってること書けなかったけど、新ハードと一緒にガンバロウ!! 本当に……。

ー時代は変わり、月日と共に思い出が色褪せても「そこにしかないもの」は永遠だよね……本当にガンバロウ!!

電脳買物少年・少女

☆弟「俺スケルトンサターン欲しいけど、どーしたら確実に手に入るかな？」……あんた、買うのはいいけどそれでサターン３台目よ。次は、ＨｉかＶをぜひとも買ってくれ……。
（愛知県　日下弘）

セガ系ファンと某Ｘの付くパソコンファンに、こーゆーことを求めてもムダかと。素直にあきらめましょう。

☆去年の正月ごろ、ゲーム屋で「ボリュームのあるゲームください」って言ったら、メルティランサーの限定版を出してきた。
（香川県　桐のタンス）

ってそりゃボリューム違いや!!

☆レイデエィアントシルバーガンを買いに行ったときのこと。同日発売のハイスクールテラストーリーはあまり気味だったのに対し、お嬢様を狙えは完売。純愛は酒池肉林の前に敗れ去ったようだ。
（群馬県　FREEMAN）

なんでも「お嬢様特急」も一部で完売状態とか。やっぱりお嬢様は強し!?

☆勇気を出して「アルバム倶楽部」を買った！ 「王様ゲーム」も買うぜ！ 勇気のムダ使い？(岐阜県　岐阜の星)

ん〜、わかってらっしゃるぅ〜。

☆挑戦者あらわる！「デスクリムゾン」新品で5220円(税別)。買う勇気と金なし。挑戦者求ム。……数日後にはだれかが買っていったのか、ありませんでした。(鳥取県　ロケラン)

遥か鳥取の地に勇者あり。万歳。

☆大冒険か……。たしかメガドラ時代にも似たようなソフトがあったような……あっ思い出した！ 惑星ウッ……!! (香川県　カリスマ)

……今回は四国をはじめ、南方の人が多かったね。ふうっ。じゃ、また。

どきどき♡懺悔室

ハァ〜イ♥身もココロも暑い夏、ひと夏のアヤマチを懺悔するならこちらへおハガキちょうだいな♥

☆某病院の眼科の主治医の先生、ごめんなさい！ どうしても、どうしても「スパロボＦ」リアル系最終話のキュベレイを倒したくて、病室にサターンを持ちこんだバカな私を許してください！ これからも通院はサボりませんから「スパロボ」プレイするのは許してね。(兵庫県　川本猛郎)

気持ちは痛いくらいわかるけど(笑)、お体の方はホント、お大事にね。

☆夏期講習代金の半分をセガサターン(スケルトン)とＭＤに使ってしまいました。ごめんなさい、メガドライブでなくて。
(京都府　二浪なチュチュム)

懺悔すべき場所が違うんじゃ……。罰として頑張りなさいね。マジで。

☆ごめんなさい、今オナラしちゃった。エヘッ……うっ!! オナラの時、尻を半分上げるのはなぜでしょう。
(神奈川県　ケンジーナ)

罰として、尻を半分上げないでオナラしなさい。きっとわかるわ。

☆今時、５桁のハガキで出してすみません。だって勿体無いじゃないですか。
(新潟県　Iceman)

エライ!! ご褒美に掲載よ♥

☆サンタクロースさん、ごめんなさい。オイラは幼少の頃、クリスマスケーキに付いてくる砂糖でできたアナタを食べやすくするために、まず首をナイフで切り落とし、その後にバラバラにしてしまいました……。オイラは代償として、その時からずーっとシングルベルを過ごしておりますが、あれからもう10数年の月日が経ちました。そろそろカンベンしてください……。
(山梨県　帝王ソダン)

でも欄外に「サターンにＭＤ版ロードモナーク移植されませんかね」なんて書いてる位ヨユーがあるみたいだし、もー少しシングルベルを満喫してなさい。ホホホ……あ、私もそうだっけ……(涙)。

こ・ん・な・のいやだぁ〜!!

やはりドリームキャストネタ多し。ていうか超多し。他のネタで掲載を狙うなら今だ!! いやけっこうマジ。で、とりあえずサクラ大戦ネタから。

◆こんなサクラ大戦2のやりすぎはイヤで〜す！
→時折、口調が紅蘭になる（関西限定）
→新しい鳥居をみると「八鬼門封魔陣完成まであと少しだな」などと考えてしまう
→近所に生息している野鳥の声が降魔の鳴き声に聞こえる
（和歌山県 カボエラマスターⅦ）

家の近所で新しい鳥居や野鳥には滅多にお目にかかれないと思うが……。キミ、環境に恵まれてるね♥(オイ)

◆こんな男はイヤですな
→今まで男だと思っていた人が女とわかったとたん、接する態度が変わる男
（愛知県 緑色ランタン）

でも、その逆（女だと思ったら実は男）よりはイイと思うが。色々と。

◆こんなのに憧れて就職先を選ぶ人はイヤ！
→帝国歌劇団に憧れ劇団に入った人
→バーニングレンジャーに憧れ消防士になった人
→バーチャコップに憧れ警察官になった人
→ラストブロンクスに憧れ東京に出てきた人
→マンクスＴＴに憧れプロレーサーになった人
→ウルフ・ホークフィールドに憧れ全日本プロレスに入った人
→テリー・ボガードに憧れフリーターになった人
→草薙京に憧れ高校をダブる人
→オロチの力に憧れバンドを組む人
→春麗に憧れ麻薬捜査官になった人
→Ｐｉａ♥キャロットへようこそ！に憧れファミレスに就職した人
（北海道 あんたっちゃぶル）

投稿好きが高じて郵便局に勤める人は実在するとゆー話も聞くが……。

◆こんな誤植は……
→バーチャスティックフロ(どんな風呂だろう…)
→蒼窮紅蓮隊 御意見無用（……。）
→バーチャファイターキッス(18推かな？)
（愛媛県 海の魔王）

いやいや、今時チッス位じゃ18推にはなりませんぜ。もっとこう(略)

◆こんな店員さんはイヤだ！ 〜ゲーム大会編
→リングネームを間違える。
→使用キャラを間違えて書く。
→リングネームが書いてあるのに本名を書く。
→リングネームの由来を聞いてくる。
→それは地元の某ゲーセン……。
→実話ネタでごめんなさい！(爆)
（広島県 SHANZE AKIRA）

自分が女性だと、男性以上にこーゆーのイヤだってのもありますよね。

◆こんな「サタマガ検定」はイヤだ！
→問題作成に入井詠亜を起用
→まともな問題もあるが、ほとんどカルト系で占められる。
→例題：ドリームキャストのＣＤ－ＲＯＭドライブは最高で何倍速？
→セガサターンのＦＤＤは３.５インチですが、幻のＳＣ－3000専用ＦＤＤ「ＳＦ－7000」は何インチ仕様だった？
→超時空世紀オーガス、機甲創世紀モスピーダ、超攻速ガルビオンの内、過去にセガハードでゲーム化されたアニメは？
→スーパーロボット大戦Ｆに登場する全ユニットの中で最も高価なプラモデル(ガレージは除く)は１万円のエヴァ初号機ですが、次に高価なのは？（以下数問アリ・略）
→去年は気が付いたら〆切を過ぎていて出せなかったので、今年もあるのでしたら参加したいです。
（福岡県 入井詠亜）

うおお、相変わらず大爆発の入井サン。全問掲載したかったが誌面と私の知力の都合で申し訳ない(笑)。

ツッコめ!ツッコめ!!ツッコめ!!!

宮城県／Ｑす

こーゆーの、現場では意外と気づかないんですよね。ゴメン!!

東京都／クレイジーじじい

怪しい地下植物に喰われてスッキリ借金……って、あのなあ。

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ〜／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします!●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!! みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！ ハガキ送ってちょ!!

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

ハイホー。「かんにゃ」です。ゲームに名前入れる時はいつもコレです。で、毎回ここに載せるイラストはパークギャラリー宛の中から女の子が描いてるやつをゲットしちゃってるんで、どうしてもここに載せたいと思うなら、放課後くらぶ宛に絵を送ってちょ！ では、おハガキ紹介だよん。

千葉県／浩留

トーンの仕事が細かくてキレイ。自分は削り苦手なんで羨ましいです。

☆私は自他共に認めるオジさんコンプレックス、略してオジコンです。といっても希望年齢は30歳前後。しかも中学の頃からこの辺はあまり変わってないので、もしかしてオジサンじゃなくて、この年代の男の人が好きなだけかも。
（愛知県 江ヶ滝ささ）

ガッコ出て、仕事も慣れてイイ具合に人生ノッてる時期だもんねー。私は若い人好き、略してショタコンです(笑)。

☆セーラー服、好き？ ウチのガッコはセーラーなんだけど、かわいくない〜！ セーラーきらい〜。ぐ〜っっ。
（三重県 泉姫）

中学も高校もブレザー系だったので、セーラー服着たことないのよ。夏暑くて冬寒い、とゆー話も聞いたことあるけど、一度は着てみたかった……。今着たら犯罪だよね、やっぱり。

☆「ウ〜ン♥いいケツ♥」（全日本のウルフを見て）ハッ!! 私ったら!!!! 自分のセリフにビックリして鼻水出してしまいました……。
（富山県 上本メヅヲ）

秋山もいいぞう。特に顔♥

PARK GALLERY

次回テーマは…
「ソニック」なのだ!!

今週の一番

埼玉県／ケムリ

なんて言うかな、ポップでシュールな絵柄でリンダの世界感をよく現していますね。いいい感じに仕上がってます。新たな出会いを求めてイラストを書いたとあったけどなにか出会いがあるといいね。そうそう早解きには応募しましたか？ 私はお財布の中身を見て早々断念です。

神奈川県／ノムラ

テントの中から覗いているモノはナニ？ ルナの衣装は冬向きだからこれからコスプレ用に作ってみようかな。

千葉県／水の

LPに来るラングリッサーのハガキめちゃ不足してます。モノクロだからかなー？ ヨロシクネ。

鳥取県／LEE

ワハハ。裏に描いてあるFF8の「せつなさむだれうち」のカットを載せたかったよ、本当はね。

東京都／花藤チャクラ

古いハガキだ！ ゴメンね今ごろ……。さて、シンクロニティを存分に味わったかな？ またハガキヨロシクネー。

大阪府／サタン原田

上のラングのイラスト共々初投稿・初掲載組です。ラングのイラスト以外でもまた送ってね。

新潟県／浅葉望

イクラちゃんを見てジュリアンを思いだすんだそうで。お友達にドリキャスいれてあげてね。

福岡県／にくしょ

おう、力作だ。スパロボが出てからロボットもののハガキが多くてうれしんだけど構図が似てるんだよね……みんな。

静岡県／水島幹之介

かわいい男の子にこんなこと言われたらうれしくってお持ち帰りしちゃいます(笑)。胸元のくまさんもカワイイの！

福岡県／にせ関西人

連載がまた始まって、ルパン好きにはたまらない年になったね。記念CDもなかなかいいんだって？

東京都／浅見奈穂

くわしい情報が知りたかったら引続きサタマガを読んでくれたまえ。私はスカートの形の方が気になりますネ。

北海道／浦野有羽

妹さんがクリアするのを見ていたそうですが、今度はぜひ自分でクリアしてくださいな。また違った感想持てるかもよ。

·INFORMATION·

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！ 現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

※ポイントの方法が近々、変わります。現在お手元にポイント券をお持ちの方は早めに申し込んでネ！

あて先ハガキもヨロシクネ!!

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン
「L.P」○○係

神奈川県／あーやん

SEGA専門店 **サンタ** TEL 03-3258-9051(代表) FAX03-3252-8456(24時間受付)

営業時間（土曜日を除く）AM10:00～PM7:30

下記商品代金に消費税を加えて下さい。

（全商品新品） 通信販売の店

〒101-0047 東京都千代田区内神田3-4-4新千代田ビル (有)サンタ
サンタのホームページ http://www.jah.ne.jp/~santa

送料400円
但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

＊商品はすべて新品です。
＊新作ソフトは発売日にお届けします。
＊不良品についてはメーカーサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サターン新作ソフト

タイトル	発売日	価格
イメージファイト	8/20	4,300円
海辺(ビーチ)でリーチ		5,200円
SC百物語		2,600円
ブラックマトリックス	8/27	6,100円
魔法使いになる方法		6,100円
カプコンG第1集撃墜王		5,200円
スーチーパイアドベンチャーSP	9/3	3,400円
スレイヤーズろいやる2		6,100円
シミュレーションRGB	9/17	5,200円
SCサンダーフォースV		2,600円
SC怒首領蜂		2,600円
SCファルコムクラシック		2,600円
幻想水滸伝		3,400円
機動戦艦ナデシコ2	9/23	6,100円
麻雀学園DX		5,200円
カプコンG第2集魔界村		5,200円
バックガイヤー2		5,200円
桜通信		6,100円
デジタルモンスター		5,200円
シャイニングフォース3・シナリオ3		4,300円
英雄伝説I+II		5,200円
スチームハーツ		6,100円
Piaキャロット2	10/1	6,500円
電車でGO! EX		5,200円
電車でGO! コントローラ		5,200円
ギレンの野望攻略指		2,600円
初恋物語		5,200円
ファインラブ2	10/29	6,100円
バーチャルコールS（初限）		6,100円
ファルコムクラシック2		5,800円

サターンソフト

タイトル	価格
アウトラン	3,400円
アクアゾーン	1,900円
アクアゾーンエンジェルフィッシュ	700円
悪魔城ドラキュラX	3,400円
悪魔全書2	2,600円
アストラスーパースターズ	5,000円
アドバンスウォー（千年帝国）	2,800円
あやかし忍法くの一番	4,800円
アルバム倶楽部	5,800円
アルカナ戦記	2,800円
アンジェリークSIIプレミアム	4,800円
R?MJミステリー病院	1,800円
EVEザロストワン	5,800円
EVEバースト+ロストワン	8,800円
イラストレーションズ	4,000円
ヴァンパイアハンター	1,900円
ヴァンパイアセイバー（RAM付）	6,900円
ヴァンダルハーツ	2,800円
ウィザーズハーモニー2	2,800円
ウィルス	3,800円
エアーズアドベンチャー	1,900円
エイリアントリロジー	1,800円
エイナスファンタジーストーリー	1,800円
SDガンダムGC	5,900円
エミットVol2	1,800円
エヴァンゲリオン1	2,500円
エヴァンゲリオン鋼鉄のGF	2,800円
エヴァンゲリオンデジタルC	3,800円
M～君を伝えて～	2,800円
エルハザード	2,800円
エンジェルグラフティ	1,800円
オーバードライビングGTR	2,800円
大江戸ルネッサンス	1,800円
お嬢様を狙え	5,900円
お嬢様を狙え（テレカ）	6,800円
お嬢様特急	5,900円
落ちゲー	1,000円
王様げーむ	5,900円
おまかせセイバー	2,800円
ガーディアンフォース	5,000円
カオスシード(初)	5,900円
下級生	6,800円
ガリバーボーイ	2,800円
ガングリフォンII	5,900円
ガンダム外伝I	2,800円
ガンダム外伝II	1,800円
ガンダム外伝3	2,800円
ガンブレイズS	5,900円
機動戦艦ナデシコ	2,800円
機動戦士Zガンダム	2,800円
機動戦士Zガンダム後編	2,800円
ギャラクシーフォースII	3,400円
きゃんきゃんバニー	3,500円
きゃんきゃんバニーII	3,500円
きゃんバニーEX	5,900円
究極タイガーIIプラス	1,000円
キレンの野望	5,900円
銀河お嬢様伝説ユナ3	2,800円
銀河お嬢様伝説ユナREMIX	1,800円
キングオブボクシング	1,800円
金田一事件簿	3,800円
空牙外伝	3,900円
ぐっすんおよよ	1,800円
グランディア（初）	6,500円
グランディアDミュージアム	3,200円
グランチェイサー	1,800円
グレイテストナイン98サマー	5,000円
クロス探偵物語	5,900円
クロックワークナイト（下）	900円
クロックワークナイト福袋	2,800円
黒の断章	5,500円
ゲーム天国（極楽P）	4,900円
慶応遊撃隊	2,800円
月下霧幻譚	1,900円
ゲゲゲの鬼太郎	1,600円
御意見無用	2,800円
恋を唄うYU-NO	6,900円
鋼鉄霊域（スティールダム）	1,900円
ゴータ	800円
ゴータII	1,800円
ゴールデンアックスデュアル	1,800円
コットン2	3,800円
ゴジラ列島震撼	1,800円
ザ・キングオブファイターズ95	1,800円
サイバードール復刻版	3,500円
サクラ蒸気ラジオショー	3,800円
サクラ大戦2	5,900円
サクラ大戦花組通信	1,900円
サクラ大戦復刻版	5,800円
サクラ花組コラムス	2,800円
サムライスピ斬紅郎	2,800円
沙羅曼蛇	2,800円
三国史Vプレミアム	4,800円
サンダーフォースGP I	2,800円
sc アルバートオデッセイ外伝	2,600円
sc エネミーZERO	2,600円
sc ガングリフォン	2,600円
sc サクラ大戦	2,600円
sc ソード&ソーサリ	1,800円
sc 蒼穹紅蓮隊（徳）	2,600円
sc 機動戦士ガンダム	2,600円
sc ぎゃんぶら自己中心派	2,600円
sc ダイナマイト刑事	2,600円
sc Dの食卓	2,600円
sc DX人生ゲーム	2,600円
sc テラファンタスティカ	2,600円
sc ドラゴンフォース	2,600円
sc ぱくぱくアニマル	1,800円
sc ぷよぷよ通	2,600円
sc プリンセスメーカー2	2,600円
sc ラングリッサIII	2,600円
sc ラングリッサ4	2,600円
sc レイヤーセクション	2,600円
sc 三国志IV	3,400円
サムライスピリッツ武士道烈伝	4,800円
ザハウスオブデッド	5,000円
三国志孔明伝	4,800円
SANKYOシミュレーション2	2,800円
3×3アイズ	1,900円
時空探偵	1,900円
実況パワフルプロ野球S	3,800円
紫炎龍	2,800円
シャイニングウィズダム	500円
シャイニングフォース3・V1	3,800円
シャイニングフォース3・V2	4,300円
シャイニングホーリーアーク	1,900円
重装機兵レイノス2	2,800円
ジュンクラシック・ロペ	4,900円
首都高バトル97	2,800円
Jリーグクラブを作ろう2	3,800円
少女革命ウテナ	5,900円
シルエットミラージュ	4,900円
新海底軍艦	1,800円
真説夢見館	900円
新テーマパーク	2,800円
新忍伝	800円
水滸演武	600円
水滸伝108星	3,800円
スーパーロボット対戦F	5,900円
スーパーロボット大戦完結編	5,900円
スカイターゲット	2,900円
スチームギアマッシュ	1,800円
スナッチャー	2,800円
スリーダーティドワーフ	2,800円
西暦1999	4,800円
セガラリー	2,600円
セガラリープラス	2,600円
セクシーパロディウス	2,800円
ゼルドナシルト	5,900円
ゼロディバイド	2,800円
ゼロヨンチャンプ	3,800円
センチメンタルグラフティ（初）	3,800円
全日本プロレス	2,900円
卒業クロスワード	2,800円
卒業アルバム	2,800円
卒業II	3,800円
卒業S（初）	2,900円
ソニックR	2,800円
ソニックウィングSP	2,800円
ソニックジャム	3,900円
ソロクライシス	3,800円
ダークセイバー	2,800円
ダークハンタ(上)	2,800円
だいなあいらん	2,800円
太平洋の嵐2（限定）	4,800円
ダライアス2	2,800円
ダライアス外伝	2,800円
探偵神宮寺三郎2	5,000円
ダンジョンマスターネクサス	5,900円
痛快スロットシューティング	1,800円
提督の決断II	3,800円
ツーリングカーチャンピオンシップ	2,900円
ツタンカーメンの謎	1,800円
DRUID	4,900円
ディトナUSA	1,000円
ディトナUSA・CE	2,800円
DEEP FEAR	4,800円
デカスリート	2,600円
デザイヤ	3,800円
デジタル電脳天使SS	1,800円
デジタルピンボールI	1,800円
出たなツインビーヤッホー	1,800円
鉄球	900円
デッドオアアライブ	4,900円
テトリスプラス	1,800円
デビルソウルハッカーズ	5,900円
天外魔境	2,800円
天地無用 登校無用	1,800円
TILK青い海の少女	1,800円
伝説のオウガバトル	2,900円
トアー精霊王紀伝	2,800円
峠キング2	1,800円
慟哭（どうこく）そして	5,900円
慟哭（どうこく）そしてFE	5,900円
慟哭（どうこく）そしてFE（テレカ）	6,800円
闘神伝URA	1,800円
ときめきメモリアルSP	4,900円
ときメモ対戦ぱずる玉	3,800円
ときメモとっかえ玉	2,900円
ときメモ虹色の青春	3,900円
同級生2	5,900円
ドドンパチ	4,900円
ドラゴンフォースII	4,800円
ドリームゼネレーション	5,000円
ドンパチ	1,800円
ナイトルース1	1,800円
ナイトルース2	1,800円
ナイトルース3	2,800円
ナイツ	1,900円
七ツ風の島物語(初)	3,800円
南方珀堂登場	1,800円
日本チームの監督になろう	5,900円
野々村病院の人々	5,900円
バーチャファイターII	1,900円
バーチャファイタリミックス	900円
バーチャファイターキッズ	1,800円
バーチャフォトスタジオ	3,800円
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャロン	1,900円
バイオハザード	4,000円
ハイスクールテラストリ	5,000円
ハイスクールテラストリ（テレカ）	5,800円
バックガイナー	4,800円
バッケンローダー	5,000円
バトルモンスターズ	1,800円
はるかぜ戦隊Vフォース(限)	3,800円
バロック	5,900円
パワードリフト	3,400円
パンツァドラグーンRPG	4,800円
パンツァドラグーン2	2,900円
Piaキャロット	5,900円
ビクトリーゴール	900円
美少女花札秘湯恋物語	5,000円
日灼けの想い出	2,800円
ピンボールグラフティー	1,800円
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,900円
ファイターズメガミックス	1,900円
ファイティングバイパース	800円
ファイプロ外伝	900円
ファインドラブ	4,300円
ファインドラブ2プロローグ	2,800円
ファイナルロマンス4	4,800円
〃 （テレカ付）	5,500円
ファンタジーゾーン	3,400円
ファンタシスターコレクション	4,300円
ファンタズム	5,800円
フェーダリメイク	2,800円
フォトジェニック（初）	3,800円
風水先生	1,800円
プリクラ大作戦	1,800円
ぷよぷよダンジョン	4,800円
ぷよぷよSUN	3,900円
ブルーブレーカ(初)	3,900円
ペブルビーチゴルフ	1,800円
ボイスファンタジ7S（初）	1,800円
放課後恋愛クラブ(初)	4,800円
宝魔ハンターライム	2,800円
ボディスペシャル264	2,800円
ボンバーマンファイト	2,800円
My Dream～ON Air～	2,800円
マスディストラクション	1,800円
街	5,000円
魔導物語	5,000円
魔法学園ルナ（初限）	3,800円
魔法少女プリティーサミー	2,800円
マリア君たちが…	4,900円
マンクスTT	2,900円
ミニ四駆SF（初限）	3,900円
無人島物語R	4,900円
メイキングオブナイトルース	500円
メタルファイターミク	2,800円
メルティランサーR inforce	6,900円
モンスタースライダー	2,800円
悠久幻想曲2	3,900円
悠久の小箱	2,700円
優駿クラシックロード	1,800円
ユニバーサルナッツ	2,800円
ラストブロンクス	1,800円
ラブリーポップ2in1(SP)	6,800円
ラングリッサDE	5,700円
ラングリッサV	5,700円
リアルサンド	2,800円
リアルバウト餓狼S（RAM）	4,800円
リグロードサーガ	900円
リグロードサーガ2	1,900円
RIVEN	5,900円
リフレンラブ（初）	4,800円
リンクルリバーストーリー	1,800円
リンダキューブ完全	5,900円
〃 （テレカ付）	6,800円
ルームメイト3	5,000円
ルナ2	5,900円
ルナ2（テレカ）	6,800円
ルパン3世ピラミッド	5,000円
ルル	1,800円
レースドライビング	2,800円
レイディアントシルバーガン	5,000円
レジェンドK1コレクション	1,800円
レジェンドK1 96	1,800円
ロックマン×4	2,800円
ロンド輪舞曲	2,800円
ワールド大戦略作戦ファイル	900円
WARA² WARS	3,900円
ワールドヒーローズP	3,800円

サターン周辺機器

商品	価格
サターン本体	18,500円
ツインスティック	2,900円
バーチャガン	2,600円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクタJXS3（S付）	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
コードレスパッド	2,500円
コードレスPセット	3,800円
ツインオペレータ	15,800円
サタンコントロールパット	2,200円
パワーメモリ	3,800円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
マルチコントローラ	2,900円
バーチャスティック（新）	4,700円
サンキョーFF ST	2,000円
ジョイパッドAI	3,300円
ジョイパッドDX	1,500円
フォーミュラゼロプロ	11,500円
リアルスナイパー	6,000円

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）
●土曜日は、定休日です。

メガドライブソフト

タイトル	価格
蒼き狼と白き牝鹿	1,000円
エグザイル	1,000円
エターナルチャンピオンズ	1,000円
オーサムポッサム	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
キングコロッサス	500円
サンダーフォースIII	1,000円
サンダーフォースIV	1,000円
三国志II	1,000円
斬～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,000円
シーザーの野望II	900円
シャドーオブザビースト	800円
雀皇登竜門	900円
スティールタロンズ	500円
セーラームーン	1,000円
ソニックIII	1,000円
ソーサルキングダム	1,000円
タントアール	1,000円
ドラゴンズリベンジ	1,000円
ドラゴンボールZ	1,000円
忍者武雷伝説	500円
パチンコクーニャン	800円
ファステスト I	500円
ファンタシースターIV	1,000円
ブルーアルマナック	1,000円
ペーパーボーイ	1,000円
ポピュラス	300円
マーブルマッドネス	1,000円
マスターオブモンスター	800円
メガロマニア	1,000円
ランパート	900円
乱世の覇者	1,000円
レミングス	800円
ロードブラスターズ	1,000円
ロケットナイトアドベンチャー	1,000円

MDスポーツソフト

タイトル	価格
RBI4ベースボール	500円
ジョーモンタナフットボール	300円
ジョーモンタナフットボールII	300円
デビスカップ	800円
ドリームチームUSA	500円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	800円
プロフットボール	300円
ペブルビーチの波濤	1,000円
マスターズゴルフ	800円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S-01（MD1用）	2,500円
S-02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
ACアダプターII	1,200円
RF I	1,000円
RF II	1,000円

メガCDソフト

タイトル	価格
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	1,000円
アフターバーナーIII	1,000円
アルシャーク	1,000円
AX101	1,000円
ウイニングポスト	800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	500円
餓狼スペシャル	1,000円
クイズスクランブル	500円
元朝秘史（ジンギスカン）CD	900円
ザサードワールドウォー	1,000円
サンダーストームFX	800円
シムアース	1,000円
ジャガーXJ	1,000円
シャドーラン	3,800円
シュバルツシルト	1,000円
雀豪ワールドカップ	1,000円
スターブレード	1,000円
戦国伝承	1,000円
Dカントリークラブ	1,000円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	900円
デバステイター	900円
天下布武	900円
ナイトトラップ	1,000円
ノスタルジア	800円
信長覇王伝CD	1,000円
Vay CD	1,000円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
ブラックホールアサルト	300円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ヘビーノバ	500円
マイクロコズム	1,000円
惑星ウッドストック	100円

GGソフト

タイトル	価格
ああ播磨灘	300円
犬だいすき	800円
ウィンブルドン	1,500円
ウディーポップ	2,000円
オリンピックゴールド	2,000円
怪盗セイントテール	2,000円
鬼神童子	2,300円
ギアスタジアム平成版	1,500円
ギャンブルパニック	2,000円
クイズギアーファイト	2,000円
好牌I	1,000円
コカコーラキッズ	1,800円
コラムス	1,500円
シャイニングフォース外伝	2,300円
シルバンテール	2,300円
Jリーグサッカー	800円
GGリーグ'93	800円
スーパー桃太郎電鉄3	2,300円
セイラームーン	1,500円
ソニックドリフトII	2,000円
ソニックラビリンス	2,300円
ソニック&テイルズII	2,000円
ダンクキッズ	1,800円
チャックロック	1,500円
テイルスの冒険	2,300円
ドッジ弾平	800円
野茂ワールドベースボール	800円
ハイパープロ野球	800円
パズルボブル	2,000円
プロ野球ツインリーグ	1,500円
バーチャファイターミニ	2,000円
パクパクアニマル	2,000円
ぷよぷよ通	2,000円
マジカルポピルス	800円
魔導物語1～3	各2,300円
ミッキーマウスII	2,000円
モータルコンバット	2,000円
ルナさんぽする学園	2,300円
レミングス	2,000円
ロイヤルストーン	2,300円
ワールドダービー	1,300円
ワギャンランド	2,000円

GG周辺機器

商品	価格
カーアンテナ	1,000円
パワーバッテリー（電源付き）	4,800円
パワーバッテリー	4,100円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円

申し込み方法

電話の場合
受付時間は**AM10:00～PM7:30です。**土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合
FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、以上の項目と「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行 東京駅前支店 当座0415749 (有)サンタ**に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります
郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サンタ

（注意）代金に必ず消費税を加えて下さい

街の掲示板

第14回

読者のみんな、すまん！　当掲示板は今回で14回目、いつの間にか表記が狂っていたよ。以後、気を付けます。ところで、投稿はハガキ大の用紙でヨロシク。便せんは整理が大変で、採用しにくいナリよ。

※チンチコーレ ……　祝福、賛成の意

チンチコーレ！「街」

最近は投稿も減り気味 今なら掲載のチャンス！

今週の「街」ごっこ

題「暴走市川」　栃木県・星野浩輝

ウメ「市川5日目PM03:30だそうな」　TETSU「着眼点がマニアックでヨイ。メイクもそれっぽいしね」　ウメ「背景にもうちょっと気を遣うと、もっといい作品になったノデわ？」　TETSU「街ごっこの投稿も減り気味なのデ、今なら掲載の可能性は大きいぞ！」

ついに実現！ チュンソフトのホームページで サタマガ掲載の役者インタビューが読める!!

●以前サタマガに掲載されていた役者さんのインタビューを見逃してしまい、大変悔やんでいます。何とか再掲載できないでしょうか？　（北海道・砂夢猫）

●「街の掲示板」の存在を知って、初めてそれを読んだときはもう連載５回目だった……。しかも、既に私の激LOVEキャラ雨宮桂馬ことあらい正和さんのインタビューをやったとのこと。見たかった！　（埼玉県・潮屋点子）

●最近サタマガを買い始めたのですが、役者さんのプロフィールがすごく見たいです。　（大阪府・いちご牛乳）

TETSU■という、最近になって「街」ファンになった方々の要望にお応えしませう！　何とインターネットで、サタマガ掲載時の役者さんインタビューが読めるノデ！

ウメ■こうして今になって読み返してみると、懐かしいね。「街」発売直後当時、こうやって毎号カラーページで役者さんのインタビューとプロフィールを紹介していたんだよね。

TETSU■うん。当時からすごく好評だったんだけど、インタビュー記事掲載後になってから「街」にハマる人が続出、バックナンバーを古本屋で探していますって人が増えてきて。

ウメ■そうそう。んで、何とか再掲載できる場はないものかっていろいろ検討して、今回ついにそれが実現したってわけ。チュンソフトのホームページからアクセスできるノデ、買い逃した方は、ぜひどうぞ。

TETSU■でもさぁ、インターネットの環境が整っていない人はどうすんだ？

ウメ■うーん、インターネットカフェとかで読むしかないかなぁ。頑張ってくれたまへ！

TETSU■ところでウメ、こんなハガキが。

●青井則生役の武沢物語さんのインタビューを必ず実現させてほしいと思います。５月29日号で「役者を辞めてしまったのでアポがとれなかった」と書いてありましたが、何とかして探し出してほしいです。ムリを承知でお願いします。　（東京都・高野勇一）

ウメ■ホント、ムリ言うなぁ(笑)。もう一度、ちゃんと説明しませう。アポがとれなかったんじゃなくて、ちゃんと武沢さん本人に交渉しました。そこで武沢さん本人の口から「もう役者は廃業したので、インタビューには応じられない」との回答をもらったんです。

TETSU■本人が拒んでいるわけだから、諦めるしかないでしょ。首に縄つけて引っぱり出すわけにもいかないしネェ。

ウメ■っつーわけ。高野、オレ達も悔しいよ。

↓アドレスはココ!!↓

http://www.chunsoft.co.jp/ja/datahints/machi/actor/

掲載されている役者インタビュー

役名	役者名
日曜日	久野真紀子
秋山薫	谷口あゆみ
篠田正志	草野康太
飛沢陽平	仲田健一
水曜日	留美
雨宮桂馬	あらい正和
秋葉美奈子	関さちよ
白峰るい子	佐藤亜里香

役名	役者名
高峰隆士	増田雄一
片瀬ユキ	雨宮朋絵
牛尾・馬部	松田優
細井美子	伊藤さおり
土曜日	森川涼
倉科亜美	栗林知美
サギ山	ヨースケ
狐島三次	鶴見享司

担当者 通称「街バカ」

ウメ
「街」担当編集。チュンのPS参入って、そんなに頭にくる？　オレは大歓迎なんだけど……。

TETSU
PS版サウンドノベルは「かまいたちの夜」が気になるのだ。スーファミ版やってないから楽しみなのだ。

街の人気者、集計途中結果発表！

●とにかくフーミン。はまっちゃって、スーパージョッキーを見るようになりました(^^;)。　（大阪府・天王寺奈子）

●うんちく少年。いい太り具合だ。子供はこのぐらいがいい。何か色気がある。タマラナイ……。　（神奈川県・萩原裕樹）

●細井美子。友達にダイエットの話があると聞いたので、買ってみたんです。と～っても面白かったです。　（鳥取県・きくちせな）

ウメ■愛知県豊田市の、前○菜○子！　青ムシだけに83票も送ってくるんじゃない！　気持ちはわかるけど、全部無効なのデ。

TETSU■でもさぁ、「１位のキャラはカラーページでインタビュー」とか言い出したの、ウメだろ？　ちゃんと責任とれよ！

ウメ■それに関しては前向きに善処すべく検討の程を……。

TETSU■政治家みたいな言い訳すんな！

順位	キャラ名	順位	キャラ名
1	高峰隆士		秋山薫
	雨宮桂馬		木嵐袋郎
3	篠田正志		ガイ
4	青ムシ	14	土曜日
5	日曜日		片瀬ユキ
6	水曜日		狐島三次
7	市川文靖	17	ヌマさん
	牛尾政美		うんちく少年
9	サギ山		末永晶子
10	飛沢陽平		細井美子　他2名

神奈川県・柴田絵里

⬆TETSU「しおりサンは、イラストが多いわりには、人気投票ではなかなか上がってこないね」　ウメ「フェイバリットバッドエンドでも人気高いのに」

三重県・泉姫

➡TETSU「面食いの女の子には、ド真ん中ストライクなんだろうけど」　ウメ「泉姫よ、そうガッカリすんなって。オレがいるじゃないか」　TETSU「こら、この男は！　陽平みたいになっても知らんからな」

東京都・岩崎三枝子

⬅TETSU「トレカってどうよ？」　ウメ「あったら集めるかも」　TETSU「レアカードはメイクを取った役者の素の写真ってのはどうよ？」　ウメ「をを、チョーそそる！」

ギャラリー道玄坂

街キャラを他のマンガに置き換えたりといった、パロディ系のイラストも募集中。「青ムシ抄」はネタの宝庫だぞ！

山梨県・ピーヒョロロ

⬆TETSU「コレはウマイ！　カバ、クマ、サギ、ウマはわかるけど、あとは誰だ？」　ウメ「エビは市川2日目AM00:20、ラクダとイノシシは馬部1日目AM10:20、同じくAM11:20のTIPで、その正体が明らかに！」

宮城県・木村あい

⬆TETSU「美奈子だけのイラストは珍しいね」　ウメ「ゲーム中は性格のキツイお嬢様ってカンジだけど、さちよチャン本人はいかにも今ドキの女子高生だったよな。また会いたいゼ」

福岡県・ピーポ君

➡ウメ「警視庁のマスコットはピーポくん？」　TETSU「そう。ポピーくんの目って、ピーポくんの目をひっくり返しただけなんだよね」　ウメ「あれ？　本物がピーポで……、ややこしい！」

大分県・わかっぺ五郎

⬆ウメ「独自の解釈で描かれた桂馬(笑)。地のトーンが細かすぎるとうまく印刷されないから、次からは気を付けよう」　TETSU「14歳でこの画力、大物になるぜ！」

Favorite Bad End

フェイバリットバッドエンド ～イラスト編～

神奈川県・睦月めぐる

⬅ウメ「有名な、あのバッドエンドですが」　TETSU「このタッチは今までになかったね。特にいい加減な扱いの桂馬が、非常に味わい深い」　ウメ「このシーンのしおりサンがヨイってヒトは、意外に多いよな」

神奈川県・陵翔魔

➡TETSU「とうとう来たってカンジのイラスト。っていうか、前から届いていたんだけど、やっと載せられました」　ウメ「このシーン、桂馬の脚本担当の平松氏がウチトラで出てるって、みんな知ってた？」

神奈川県・オリーブ

⬇ウメ「エンディングを見る限りでは、正志は水曜日を選んだってコトだよな」　TETSU「このジョーカーは誰？」

長野県・いつき

⬆ウメ「ダンカンが初脚本＆主演の映画『生きない』が、ロカルノ国際映画祭で特別賞受賞だって！」　TETSU「もしかして、市川みたいな苦悩があったのかもね？」

あの場所を教えて！

レストラン「プリメーラ」

TETSU■おいウメ！　この間、何となく渋谷を散歩してたら、偶然にもみちるとデューク浜地が食事したレストランを発見したよ。

ウメ■ああ、馬部が2日目でみちると再会したトコだよね？　公式ガイドZAP'Sによると道玄坂一丁目だけど、実際はどこだったの？

TETSU■うん、それが意外にもあの地図とほぼ同じ場所で、桜丘のウェストほどはかけ離れてはいなかったね。しっかし、これは盲点だったなぁ。

インフォメーション

（住所）渋谷区道玄坂1-15-3プリメーラ道玄坂1F　（TEL）03-3464-8518　（営業時間）9AM～11PM　（休日）日曜　（アクセス）JR渋谷駅南口から東急プラザの脇を道玄坂方面に歩いて約3分。

※ウェストと同じく日曜が定休日なので、詣でに行く人は注意しよう。ランチメニューが安くてオススメだぞ。

JR渋谷駅南口

東急プラザ●

★プリメーラ

首都高速3号線

レストランは、プリメーラ道玄坂というマンションの1階にある。この建物、1階はテナントになっており、ファッションヘルスや(笑)、あのドロンズが凱旋ライブを行ったお笑い系ライブハウス"ラ・ママ"などがある。

ゲームでは

ロケ隊を探す馬部が、偶然にもみちると再会したレストランがココ。この後デュークが登場し、馬部はまたもや独りに。

おたより募集

投稿は、基本的にハガキ1枚につき1コーナー宛にお願いします。封書でまとめて投稿する場合は、それぞれのハガキの裏面に郵便番号、住所、氏名、PN、職業、年齢などを必ず明記してください。なお、各コーナーの詳細は欄外を参照のこと。全投稿の中から抽選で、以下のグッズをプレゼントさせていただきます。投稿にはどれがほしいのかを必ず明記してね。

<グッズ>

好きな役者のサイン色紙／メイキング入りプロモーションビデオ／金のしおり／「街」体験版（今となっては貴重！）／「街」テーマソング「夜明けの歌」シングルCD／「街」公式ガイド「ZAP'S」

<宛先>

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク　セガサターンマガジン「街の掲示板」まで。

今週のTIP

格闘ゲーム

雨宮桂馬
10月11日 AM11:00

「モータルコンバット」という、実写の格闘ゲームがあるのをご存じだろうか？　取り込みのキャラがヘコヘコと動く大味な洋ゲーなのだが、そんなカンジで「街」が格闘ゲームになったら楽しいんじゃないかなーと（笑）。ほら、選択できるキャラは8人いるし、女性キャラはいるし、リュウケンみたいに牛・馬もいるし。しかも、全面クリアしたら隠れキャラとして、主人公の親父が使用可能になるしさ。っつーわけで、「街」の格闘ゲーム化希望、なんちて。誰かアホなヤツはイラスト送ってこい！　（文責：ウメ）

「街」の掲示板には、こんなコーナーがあります

●**あの人のこと教えて!!**／お馴染みの役者紹介　●**ギャラリー道玄坂**／イラストコーナー　●**FREE TALK**／文字ネタ全般　●**町で見かけた「街」のヒト**／「あの役者さんがこんな番組に！」というタレコミはこちらへ　●**The Word ～あの言霊～**／心に残ったセリフや文章で盛り上がろう　●**「街」の人気投票**／好きなキャラクターを3人書いて送るのだ　●**青ムシ抄**／パロディ系イラスト　●**あの場所を教えて！**／気になるあの場所を紹介　●**「街」ごっこ**／ゲームのシーンを自分なりに再現！　●**フェイバリットバッドエンド**／好きなバッドエンドを教えてくれ　●**「街2」はこうなる？**／「街2」の予想やリクエストなど

20世紀の終わりの少年少女の物語

ルーズソックス・ブルース

東京で暮してみたい！　それは地方に住む多くの少年少女にとって夢である。夏休みで東京に遊びに来た人、進学や就職で4月に上京して来た人、初めての東京の夏はどうでしたか？　いい思い出はできましたか？

キョウコがその店で働こうと思ったのは、オープニングスタッフで余計な気を遣わなくて済むだろうと思ったからということもあったが、何よりもまず制服がセーラー服とルーズソックスだったからで、それは高校の時からずっとキョウコが憧れていたカッコウだった。

退屈な町を出て、東京に行きたい

「地元の高校では、いわゆる"じょしこーせーっ！"っていう感じのカッコウしてる人、誰もいなかったんです。私はやりたくてやりたくてしょうがなかったんだけど、学校が私立で規則が厳しかったんで、できなかった。専門学校の時に、その専門学校も制服だったんですけど、まあ、高校よりはそのへんの規則はゆるかったんで、一回、スカートをウエストのところで折って短くして学校に行ってみたんです。そしたら年増の女の講師に『あら、パンツが見えそうね』なんて嫌味言われて、頭にきたけど、雰囲気的にやりにくくなっちゃって、結局それっきりでスカート折るのはやめちゃいました」。

キョウコは鳥取の小さな町で育った。かろうじて商店街と言えそうな800メートルばかりの通りも、夜の8時になると、全ての店にシャッターが下りて、真っ暗になってしまうようなところだ。人口は10万にも満たない。ファミレスとコンビニは一店舗ずつあったが、"まあ、比較的まし"と思える場所はそれぐらいのもので、キョウコは時間が止まったようなこの町のことが嫌いだった。『egg』や『Cawaii！』などの東京の女子高生が出ている雑誌をよく読んでいた。でも雑誌に載っているようなことを話題にできる友達はひとりもいなかった。町を出て東京に行きたいとずっと思ってはいたが、高校を卒業した時点では踏ん切りがつかなくて、思いを実行に移したのは、結局、歯科衛生士の専門学校を卒業した今年の春だった。親には歯科衛生士の勉強会に通うためと言った。実際、キョウコは歯科衛生士協会が開く講習会や実習には、欠かさずに出席している。そして、上京と同時に夜は自由ヶ丘のキャバクラで働き始めた。本当は歯科医院でアルバイトでもできればと考えていたのだが、なかなか希望の条件に合うような働き口はなく、求人誌を眺めているうちに、たまたまその店の募集を見つけたのだった。

「お店はめちゃくちゃ楽しいです。他の女の子たちとも話が合うし、学校よりもよっぽど"ここが自分の場所"っていう感じですね」。

キョウコの東京での生活は、まずは順調にスタートしたかのようにみえた。

新しい生活、男との出会い

キョウコがその男と出会ったのは、働き出して1ヵ月ばかりした頃だ。男は客として店にやって来た。

「とにかく嫌なヤツ。会った時は、トラックの運転手だったんだけど、その前にホストをやってたっていうのが自慢で、でも全然私のタイプじゃなかったから適当に聞いてて、『自慢するのが好きなんだ』ぐらいにしか思ってなかったんだけど、ある日、『今、キミんちの近くに来てるから』とかいう電話がかかってきて、まだその頃はどういうヤツかよくわかんなくて、『悪いかなあ～』って思っちゃって、部屋に入れたら、それからズルズル付き合うようになって……」。

男は程なくして仕事をやめ、一日中、キョウコの部屋でゴロゴロしているようになり、そのうち洗剤や化粧品などを取引きするマルチまがい商法にのめり込んで行った。

「俺、すごい売ってるから、今度、地区の最高ランクの人にご飯をおごってもらうことになったんだ」。

部屋でも自慢話ばかりしているこの男のことを、キョウコは本当にうざったいと思った。男がどれくらい石鹸を売ったかなんていうことは、キョウコにとって全く関心のない話だった。「お前も店の友達に売ってくれよ」と言われた時に、「絶対にこいつに出て行ってもらう」と決めた。まだ言えないでいるが……。

キョウコは今、妊娠している。男の子どもだ。そのことを考えると、気持ち悪くて、鳥肌が出る。妊娠のことを男は知らない。「早く堕ろさなければ」。

キョウコの初めての東京の夏は、もうすぐ終わろうとしている。

写真／ホンマタカシ　※本文と写真は関係ありません。

週刊 土星時報

今年の夏は涼しいですね。ところで、このコーナーでもお馴染みのホンマタカシさんのゲームセンターの写真が『アサヒカメラ』という雑誌の9月号にまとまって載っています。興味のある人は見てくださいね〜。

サムシング吉松、ゲーム人生を語る！

セガのゲームの好きなところは、まあ一言で言えば「秀でているところと、ダメな部分の絶妙なバランス」ということでしょう。「これはスゲーよ」っていう感動のあるソフトがセガにはいっぱいあった。全部が素晴らしい、百点満点っていうわけじゃないんですけどね。マークⅢの「スペースハリヤー」とか、本当に驚きましたもん。なんかガクガクしてたけど（笑）。最近はそういうタイトルが少なくなっちゃって、ほかのメーカーと変わんないよっていうのが多くて、残念なんです。もちろん、「バーチャファイター」は文句なしにすごいと思いましたけど。だからドリームキャストで、その辺の"セガらしさ"がバンバン復活してくれたらと思いますね。

略してもゲモめ 第2回

きもちわるいゲームおたく男が、女性にモテまくるようになるために　モテるおたくは、ふつうのモテる奴よりもモテる！

キミはモテないからおたくに逃げてはいないか？

さて、いま、このコラムを読んでいるあなたは「モテたい人」であろうか？

そうでもないや、って人（もうモテてる人とか、完全に諦めてる人とか、べつにそんなことに興味ない、って人）は、このコラムを「あほ」とでも思いながら読んでいただきたい。「ふーん、モテたいって思ってる人ってなんとまあ、いろんな努力をしなくちゃいけなくて大変なことよ」などと笑っていただいても結構。

「言われるまでもなく、おれは、つねづね『モテたい』と思っていた！」って人、もしくは「そうか『モテる』って人生もあったんだ。よし！」って人。じゃあ授業を始めます。あなたはこれから長くて、けわしく、めんどうくさく、ときには恐ろしい道を歩まねばならぬわけであるが、血の汗と血の涙を流しつつ、けっしてくじけず、筆者がミチビくその道を、ひたすらに歩いていけ。もしくは、ともに歩いていこう。もしくは、おれのこともミチビいてくれ。

つらいばかりではない。もちろん「モテてる人生」は、この世の極楽であるらしいのだが、それ以前の「モテようとして、いろいろ苦しむこと」は、じつは（本誌などの誌面であまり大きい活字で記述することははばかられるが）たとえばそのへんのつまらんゲームなんかより、はるかに面白くて楽しいことなのだ。

ところで「おたくはモテない」というのが世の通説というか通念というか、なかば常識としてまかり通っているようであるが、事実は、そうではない。

むしろ「モテるおたくは、ふつうのモテる奴よりもモテる」と筆者は力説する。あなたが「おたくで、モテない」としたらそれは「おたくだからモテない」のではなくて「モテてないから、おたくであることに逃げている」のでしょう。

モテてるおたくは、おたくでありながら他人とのコミュニケーションを、そんなには恐れないおたくである。自分に自信を持ち、自分がコミュニケーションしたいと感じた相手と、ちゃんとコミュニケーションする。

恋愛したいけど怖くてできない、という人は「すべての他人から愛されたい」「嫌われたくない」と思っちゃってることが多い。しかし、そんなことは無理です。「あらゆる人から嫌われたくない」というバカな（しかし魅力的な）夢と訣別することから「モテ男への道」の第一歩を始めねばならぬわけだが、そのためにはラブリーなギャルゲーにハマッてる場合ではなく、たまにはキャバクラなどに出かけて、ナマミの女の子から嫌われてみたり面白がられてみたり、するべきよ。

イラスト／鈴木みそ

※読者のみなさんの「俺はこんなふうにモテない」「こんなふうにモテるのが夢」ってお便りを、郵送なら編集部気付、Eメールなら筆者のアドレスYRI03072@niftyserve.or.jpまで。

二村ヒトシ
1964年生まれのAV男優で監督。著書に『すべてはモテるためである』（KKロングセラーズ）。9月2日（水）夜7時、新宿のロフトプラスワン（☎03―3205―6864）で、AV女優や風俗嬢などのエッチな美女のみなさんと、ひたすら猥談をする、というイベントやります。

コラム　ガラクタ頂上作戦 第6回

ディープ・オタクカルチャーの世界　コミケで赤ザク『シャア専用』が脱水症状スレスレ

今年の夏は夏らしさが不足してるぞ

もう夏も終わりである。しっかし今年の夏は何なんだ。梅雨が長いと思ったら梅雨前線がそのまま停滞前線になってしまった。何か蒸してるばっかりで夏らしくないぞ。やたら雨降るから洗濯物が溜まる。まぁ、私の家にはクーラーがないから涼しいのは助かるんだけれども。それもなぁ、夏らしさが不足しているよなぁ。夏デフレ。もっと夏を……、って感じ。

もう梅雨の次は秋になってしまうのではないのだろうか、このまま何年間も。どうするつもりだ日本の夏。蚊取り線香とTUBEの立場はどうなる!? 飯島直子と結婚してしまったらいいのか。そういうもんじゃないだろう。そういえば今年は冷やし中華を食べていない……。

渋谷で『シャア専用』とプリントされたTシャツを発見

そんな訳で夏を全く満喫できないので、せめて衣装だけでもと思い、Tシャツを買いに町へ出かけた。我ながら安上がりな夏である。で、Tシャツ求めて渋谷の町をウロチョロしているとトンデモないものを発見！　赤地に白抜きで『シャア専用』とプリントされたTシャツが売られていたのだ。これは買いだ。私に迷いはなかった。とりあえず『シャア専用』を購入。やはり量産型よりもエリート心をくすぐられる。何か特権階級になったような気分。小学生の頃、ガンダムごっこでリックドムばかりやっていた自分のコンプレックスが解消されてしまいそうだ。これで今日から私もシャア専用機になれる。

それにしてもこのTシャツ、どうしてくれようか。町で着て歩くのは当然だが、それよりも楽しい場所でこれを見せびらかせないものだろうか。私は考えた。

こりゃあ安上がり！　Tシャツ一枚で目立ち度抜群

「そうだ。コミケだ。コミケなら目立つ」。

我ながらグッドアイデアである。さっそく有明に向かった。

会場ではやたらと人の視線が気になった。後ろから「おい、シャア専用だよ」という声が聞こえた。知人に爆笑された。嬉しかった。たかがTシャツ一枚でコスプレ並みに目立てるのだ。こいつは安上がりだ。

ところで、私が行ったコミケ最終日はなぜか異常に暑かった。この日だけ夏らしかった。何でこんな日に炎天下なのだ。屋内で何万人もの人間に囲まれて温度はグングン上がる。クーラーはあるはずなのだが外のほうが涼しい。せめて衣装だけでも夏らしくと思ってTシャツを買ったのに本当に夏になってしまった。暑い、本当に暑い。気のせいか赤い色は熱を余計に吸収するような気がする。

夕方には脱水症状スレスレのシャア専用の私がいた。プール、行きたい……。

イラスト／町野変丸

鶴岡法斎
1973年生まれ。文筆家。アニメのフィールドを中心に活躍中。編著書に『新世紀の迷路』（アスペクト）『螺旋の薔薇』『呪われたマンガファン』（ジャパンミックス）。

Hyper Column **FREE TALK**

桜井智のハートにメッセージ♡ Vol.23

8月も終わりですね〜。夏はしっかり楽しみましたか？　私は近所の盆踊りに行って、ちょっとだけ気分は夏でした一(笑)。

さて、9月の頭から、私はオリジナルビデオ第2弾の撮影に入ります。第1弾の「ひたすら声優志願」から1年半、今年の12月に発売予定です。今回もいろいろとタイトル案があがりました。「ひたすら声優志願Ⅱ」にしよーとか、「いまさら声優志願」はまずいよねーとか。他にもいろいろあがりましたが、今のところ「危険な読書」っとなりました。今回、私は図書館に勤める、本が大スキな女の子……私と正反対の役を演じます(笑)。ぜひ観てくださいね。

お話は変わって……最近の私の病気を聞いてください(笑)。どんな時でもジョギングを欠かさないことも、あいかわらずビョーキと言われてますけど(笑)。最近は買い物病とでもいうのでしょうか……。見るだけのつもりで入ったお店なのに、10分後には何かしら手におみやげを持っているんです。もちろんお金はちゃんと払いますョ(笑)。今は、Tシャツを買うのにハマっています。Tシャツは家でしか着ることがないのに、2〜3回買ってしまったらクセになってしまいました。ここ2カ月で買ったTシャツの数は、30枚以上50枚未満だと思います。でもねー、私にはお姉さんが3人いるので、結局はみんなで分けてしまうんですョ。そうすると、またまた自分のTシャツの数が減ってしまって、着もしないのに欲しくなってしまうんです。誰かー、こんな私の病気を治してくれー。だって……たくさん持ってると安心するんだもん(笑)。

イラスト／橋本　遊

さくらいとも　71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型　'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information　今年の1月に上演された「ジルバ」に続く、桜井智主演、朝倉薫演劇団'98本公演が決定！　タイトルは「ガラス工場にセレナーデ」。'91年に上演中止になった作品が、10月14日〜10月18日、新宿のシアターサンモールで、ついに幕を開きます。チケットは前売り4,500円。チケットぴあにて発売中です。

近所のゲームセンターの とるとるキャッチャーに ボトムズのキーホルダーがあるんだけど、誰にもとれないみたいで、一カ月もぶらさがったままなんですー　な、竹本泉の

いろいろのーと

#23 ある日のアイドル

先日、ジャパン・カード なんたらいう トレカとかのイベントがあったのだけど その当日の昼近く

RRRRR

はい 竹本です－

まんが家な生活

吉井怜って何？ 何枚描いた？

……

……6枚かな？

～9枚

……

－って 寝なおすよ

そういえば そんな仕事も してたんだっけ

忘れきってた

つーわけで ホリプロのアイドル 吉井怜の トレーディングカードの シリーズ用に イラストを9点 描きました。

いや、電話が あるまで、本当に 忘れてたんだよー

変った仕事 してるわね

アイドル？

なんてったって アイドル！

アイドルー？

－って ピンキーとか 天地真理とか 花の中3トリオとか？

こんな人间に 仕事を頼む ほうも 勇気が あるわね

だって アイドルって 全然興味が なかったんだよー

さっぱり わからない

それはともかく 彼女のファンは、買ったトレカの袋の中から ぼくのイラストのカードが出てきたら なんだこりゃと 思うんじゃないのかなー　だからと言って ぼくのファンは このカードを買ったりしないよねー。けっこう 微妙なコンセプトの カードのような 気が、うーん うじゃうじゃ

いや、ぼくは カードが ただでもらえれば いいんだけど

たけもといずみ：まんが家 ゲーム全然してませーん せーせー

※このコーナーへのお便りは、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部 それぞれの係まで。

夏はどこへいった…

Vol. 23

黒川文雄プロフィール。1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「ＶＦシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

暑い…でも天気予想によると今年は冷夏らしいのだが……。梅雨明け宣言も出たが、あまりはっきりしない天気でうっとうしい。なんとなく「夏を通り越して秋が来た」っていう感じだよな。ゲームマーケットも同じような状況だ。暑い(熱い)ことは暑い(熱い)が、はっきりしない天気、晴れのち曇りって…そんな感じだ。暑い(熱い)のはホンのひと握りのソフトで、それ以外はすっかり冷夏って感じかな。例年は夏休みをターゲットとしてゾロゾロとソフトがリリースされるものなのだが、リリースはされているものの千本台のイニシャル発注ではメーカー側もたまったもんじゃないだろう……。まぁ、冷静に考えてみればスーファミ時代の発注量が大幅に常軌を逸していたわけだ。それから考えれば今はマトモな時代になったのかもしれない。あるいはユーザーも目が肥えて、ヘボいソフトにダマされなくなったのかもしれない。一度ペテンにかかったユーザーはそう簡単にはココロを開いてくれないという意思表示か……。中古販売問題も大事かもしれないが、ユーザーを見失っている部分もあるんじゃないか……。

そんな中で明るい(？)話題は「Dreamcast」だ。この不景気を吹き飛ばす大きな商材となるか否かが世間の注目を集めている。でも失業率が過去最悪の４%台に達している今、果たして需要を喚起できるかが大きなカナメとなろう。

このあいだ、あるソフトメーカーの宣伝担当者と対談をした際に言っていた言葉が印象に残った。それによると日本人とアメリカ人の国民性の違いみたいなものだが、仮にアメリカ人はディズニーランドへ行ったとしたら思う存分、その場の気分に浸って楽しむ、それは大人げないと思われるくらいハジけるそうだ。一方日本人はどうかというと、やはりココロのどこかに恥や照れがあってなにかしら「浮いている」そうだ。…確かにそうかもしれない。日本人はすべてを忘れて一心に楽しむことができないのかもしれない。別にそれをゲームの世界にたとえるつもりはないのだが、要はどれだけ夢中にさせてくれるソフトがあるかということだ。最近は確かにソフトのリリースも一時期よりは減ったが、それにしても本当にプレイヤーを意識して作品を制作しているのか…と疑問を持たざるを得ないソフトが多い。自分で自分のクビをしめているような気さえしてくる。本当の熱さ(暑さ)はまだこれからかなぁ〜…。

Information 本当に暑い(熱い)のはどこか？　それはマネーゲームに明け暮れるゲームスクールなのか……。雨後のタケノコのごとく氾濫するゲームスクール。果たして本当に役に立つのかね……。知り合いに卒業生はいないぞ。それとコイツが講師？　校長？って思うものもある。でも、本当にスゴイ人はいちいち教えてくれないよな〜。誰か卒業生がいたら教えておくれ！

池袋サラのバーチャクラッシュ

Vol. 57

本名吉嶺豊彦。1965年12月３日生まれの32歳。出身地は大阪府。育ちは関東一円。本職ゲームプログラマー＆ディレクター。実はこの業界、16歳の時からいたりするのは結構知られていない。代表作は…またの機会でゆっくりと。ていうか移植モノが多いです。

いや、なんつーかできましたよ「御意見Ⅱ」。またまた賛否両論ありそうな出来に仕上がったけど、俺自身が遊んでて面白いんでまぁいいや、って感じ。そのうち体験版とかも出まわると思うんで一度遊んでやってくれ。

★

で、今回の「御意見Ⅱ」に限らず、今までいろんな作品を作ってきてやっぱり感じるのがパブリシティーの重要さ。どうもウチのクライアントは宣伝とかに金をかける気は毛頭ないらしい。きょうび、どんな良作のソフトができても、それを世間に教えるような宣伝しなきゃ売れないと思うんだけどなぁ。どうですかねぇ>上層部。

まぁそんな思いもあって、次回はそんなに力入れなくてもいいものを作ろうかと思ってる。宣伝とかしなくてもそこそこ売れるやつね。ホントはやっぱり格闘ゲーム作りたいんだけど、現状じゃあ作りたくても作れないからね。ま、充電期間っツーことにしておこう(笑)。

★

さて、「御意見Ⅱ」も終わったことだし、コレ書き終わったら裕クンと一緒に離れ小島にでも行く予定。といっても海外ではなく、一応東京都らしいんだけどね。そういえば、裕クンって海見たことないんだよなぁ。どんな反応をするか楽しみだ。

★

ていうか、ゲーセン行ってないなぁ。ホントに面白いゲームって最近ないなあ。こりゃ面白れぇ！　ってゲームあったら教えてほしいところ。

「KOF'98」が面白いっつー噂もあるんで、この際、毛嫌いしていた2D格闘でもやってみるか(笑)。でもどーせ弱いんだろうなぁ。

Information プレイステーション版「御意見Ⅱ」が完成しました。詳しくは専用ホームページhttp://www.mediamuse.co.jp/goiken/にて公開しています。御意見、感想なども受け付けていますので一度ご覧になってはいかがかと。次回作はDCとWindowsの同時開発の予定。ちなみに格闘ゲームではありません。

今週の裕クン

最近のお気に入りはビートマニア。商店街に買い物に行ったりなんかすると「ビート！　ビート！」とこの俺がゲーセンに引きずり込まれるし。家でも、ビートマニアのCDに合わせて踊りまくり。好きだねぇホント。とりあえずPS版は買わされます。

へミックサターン 第31回

セガのゲームは世界一

こないだアメリカ行った時にトイザラスで見たんですが、なんと!ジェネシスが現役なのです。びっくらこきますよねー 新しくえらくコンパクトなジェネシスが売ってても少しで買いそーになりました。
まあメガドラのあのスカスカぶりからするといくらでもちーさく出来ると思いますが…
で、アメリカではなぜか64が元気でした 日本未発売の海外ソフトは今64が熱いかも。WWFのゲーム(ポリゴン)も出たよん♡ まあポケスタで日本もこれからどーにかなるかもね。リンクもあるし プレステはアメリカでも プレステ…終り!

サムシング吉松

おォ なんや 買い物帰りか?
びくっ
おっ
まあな
アハハハハ
じゃっ
まてぇ〜い
しゅぱっ
ポケスタ
ばっ
64
どーいうこっちゃ
おお〜っ!?!
このウラ切りモンがあ〜
湯川せんむにすまんと思わんのか
ちっちがうっ こっこれはアレだよ その〜
ドリキャスにもしかしてポケスタが移植された時をそーていして練習しようと思いましてぇ〜
なっなにお〜っ
新婚なのに風俗にかようダンナのよーないいわけを〜っ
なんかわかるよーな わかんないよーな
それにほら 僕らにまるでえんのなかった十字キーにもなれなきゃ
十字キーだと おおっ
新婚なのにホストぐるいのヨメのよーないいわけを〜
だから わかんないって
あとコントローラーが4つも使えるから今からゲーム友達ふやさなきゃ
ぐぬぬぬ メガドラやサターンではへるいっぽう…
私の負けだ! しかしこれも必要だろう!
実はきのうー!
買っちまったい
ゲームボーイポケット with ポケモン
げげっ なぜ今買うかね カラー版が出るのに
いやそこなんだよ こいつもあと一ヶ月の命かと思うとねぇ…
ひとごとじゃねーや…
そうそう64もなんかいまいち影うすくてねー
なんか親近感出てきちゃってて
任天堂はゆるす
任天堂本社
なんかへんなハガキきてますよ
?

よい子のみんなは決して編集部にへんなハガキを送らないように〜

サムシング吉松（さむしんぐ　よしまつ）
1965年生まれ。本業は現在放映中の「トライガン」などを手がけるアニメーションクリエイター。最近注目のソフトはWWFをゲーム化した「WAR　ZONE」(洋ゲー)。

2号連続

完全保存版

サターンの裏技を完全網羅

後編 と〜わまで

裏技・超テクニック・㊙データ、サターン対応ゲームタイトルのあらゆる隠し要素を完全収録。2号連続でお届けした裏技大特集がついに完結するぞ。ここにサターンの裏技の歴史が極まる！

GAME TECHNIQUE LABORATORY

前・後編あわせ
482タイトル

全1501ネタ収録

と

THOR ～精霊王紀伝～

●短剣の必殺コマンド
方向ボタンをキャラクターの前、後、前の順に押してBボタンを連打すると3回まで連続攻撃が出せる。また、方向ボタンを1回転したあとにBボタンを押すと周囲の敵を一掃できる。

●長剣の必殺コマンド
方向ボタンを1回転させ、キャラクターの前、後、前に押したあとBボタンを押すと連続攻撃が出せる。また、ダッシュ中にBボタンを押しても攻撃できる。

●弓の必殺コマンド
キャラクターの逆方向の方向ボタンとBボタンを同時に押すと、矢を高く遠くに飛ばせる。また方向ボタンをキャラクターの前、後、前に押したあとBボタンを押すと一気にたくさんの矢が放てる。

●つえの必殺コマンド
方向ボタンをキャラの前、後、前の順に押してBボタンを押すと敵に大きなダメージを与えられる。またジャンプボタンを押したままBボタンを押しても高いダメージが与えられる。

●2人同時プレイができる
Zボタンを押して武器を選択する状態にし、1P側でLを押しながらXを押してすぐにLボタンを放す。すると、体が透けた主人公が現れて2P側で操作することができる。ただし2P側では精霊を呼ぶことができず、同じコマンドを入力すると自滅してしまう。

●追加オプション
ゲームを1回クリアすると、オプションに難易度設定とランキング(クリアタイムなどのデータを見ることができる)の項目が追加される。

●ボスを倒して経験値稼ぎ
水の精霊ディトを仲間にしたら、1度クリアしたダンジョンの精霊を仲間にした部屋へ行き、ディトのバブルショットガンで燃えている炎を消す。その後、ボスの部屋に行くと、1度倒したボスが復活している。炎が消えている間は、部屋を出るたびにボスが復活しているので、経験値を楽に稼ぐことができる。爆弾かイフリートを使えば炎は再びつけられる。

TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)

●ステージ強制クリア
スタートボタンを押した後で、方向ボタンの下を2回押し「Exit to Title」の画面を出す。この場所でZ、Y、Z、Y、X、Xの順にボタンを押し、さらにXとスタートボタンを同時に押す。入力に成功すると「はぁ～」という声がして、その後Cボタンを押すことで現在プレイしているステージが強制クリアできる。

●すべての武器が無制限に
ゲームを一度クリア(最終ステージの時点でセーブをしておく)し、その後、最初からゲームを始めると、手に入れた武器がすべて弾数無制限になる。

●飛び込み前転ができる
上とLとAボタンを同時に入力すると飛び込み前転になる。

同級生if

●コスプレができる
因業ばばあの家に行き、「はい」か「いいえ」のどちらかを10回連続で選ぶ。すると、11回目からコスプレばばあになり、1回100円でエンディングを見た女の子か一哉のコスプレができる。なお、四次元の家へ行き、1万円を払えば元の姿に戻ることができる。

●日給1万円のアルバイト
所持金が2万円以下の時に相原建設の新社屋工事現場に行く。すると、1万円の報酬がもらえるアルバイトができる。ただし、このアルバイトをすると、24時間が経過してしまう。

●部屋のBGMをセレクト
卓朗の部屋にあるCDコンポをクリックすると、部屋にいるときのBGMを変更できる。ちなみに用意されているBGMは全部で3曲。

●秘密の家
先負町の占いばばあの家がある区域の中央に、無料でゲームのヒントを教えてくれる秘密の家がある。この家には、この区域の左側の隠し通路から、右へまっすぐ進むと入ることができる。

●タイトル画面が変わる
電源を入れて画面が白くなる直前からLとRとXとYとZボタンを同時に押し続ける。すると、タイトル画面の背景にちびキャラの女の子が登場する。また、ゲームに登場する17人の女の子全員のベストエンディングを見ると、タイトル画面に竹井正樹描き下ろしのビジュアルが表示されるようになる。また、この状態でゲームをスタートすると、LかRボタンを押すことでセリフを何回も聞くことができる。

●壁紙の家
プレイ中に、秘密の家に1回以上行き、なおかつ四次元の家(左側の時間を戻すほう)で1万円の罰金を払う。この条件を満たしたら、いったんデータをセーブし、桜木舞、桜木京子、田中美沙、鈴木美穂、黒川さとみ、仁科くるみ、高野みどりの7人のいずれかの女の子のベストエンディングを見る。すると、自動的に適当なデータをロードして左側の四次元の家が壁紙の家になる。ここでは、メッセージ表示部分のバックに、エンディングを見た女の子の壁紙を入れてもらえる。

●主人公が自動的に歩く
マップ画面でスタートボタンを押し、縮小マップにする。そして、行きたい場所をカーソルで指示してAかCボタンを押すと、主人公が自動的に目的地まで歩いていく。

同級生2

●ムービーがすぐに始まる
ゲームを立ち上げて「エルフ」のロゴが出たらLとRボタンを両方とも押したままにする。すると、プロローグ後のムービーがすぐに始まる。

●壁紙が変わる
ハッピーエンドでのゲームクリアを達成すると、次回のプレイから、壁紙を学校の美術室にいる壁紙仙人が変えてくれる。

峠KING THE SPIRITS

●Type Gが使える
全3コース36ヒートをすべて制覇したあと、フルカウンターコースを走行すると、喫茶店の駐車場に黒い車が停まっている。この車にぶつかると、自分のマシンが入れ替わり、そのままゴールすると「Type G」というマシンが使えるようになる。なお、このマシンでプレイすると、BGMが山本リンダの「どうにもとまらない」になる。

●Type G&H使用コマンド
カーセレクト画面で「Type F」にカーソルを合わせてLとRとYボタンを同時に押しながら方向ボタンの右を押すと、「Type G」の車が選択可能になる。このあと「Type G」にカーソルを合わせてもう1回同じ操作を行うと、さらに「Type H」の車も選べるようになる。

●Type Gの最強チューン
「Type G」をチューンする時に、お守りだけを選択する。すると、加速、最高速、グリップ力が全車種の中で最高になる。

●ジムカーナができる
モードセレクト画面で各モードにカーソルを合わせ、Bボタンを1回ずつ押す。そして、タイムトライアルモードのコース選択時に1P側のXボタンを押しながら決定する。するとジムカーナのコースでプレイすることができる。

●リプレイの視点を変更
レースが終わったあとのリプレイで、「REAR」にカーソルを合わせて方向ボタンの左を押す。すると、リプレイの視点がドライバーの視点に変わる。また、同じような状態で方向ボタンの左を2回押すと左後ろ側からの視点になる。

●空が変わる
VSバトルかタイムトライアルで、特定のボタンを押しながら周回数を決定すると空が変化する。Yボタンを押しながらだと雲1つない青空に、Zボタンを押しながらだと夜空に、LとBボタンを同時に押しながらだと雲のある青空に、RとBボタンを同時に押しながらだと夕暮れ空になる。

●自己タイムをチェック
タイムトライアルで好きなコースを走ってゴールする。このあとリプレイ時にポーズをかけてXボタンを押すと、各チェックポイントでの自分のタイムなどを見ることができる。

峠KING THE SPIRITS2

●隠し車種出現方法
キングバトルモードのエンディングを見たあと、CAR SELECTからMODE SELECTまで戻り、MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見てからMODE SELECT画面に行く。そこでスタートボタンを押しながら、方向ボタンを下、上、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、の順に入力する。エンジン音がしたら成功、「隠し車その1」が出現する。また、1回エンディングを見たデータを読み込んで同様の操作をすると、「隠し車その2」が出現する。

●5台の隠し車種出現方法
キングバトルモードのエンディングを見たあと、「KING BATTLE」を選んでクリアデータを選択。MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見てからメニュー画面へと戻って、スタートボタンを押しながら、方向ボタンを上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右の順に押す。エンジン音がすれば成功。1回エンディングを見たデータを読み込むことにより、「Type C」「Type M」「Type O」「Type R」「Type S」が、それぞれ「Type C'」「ネコチョッパー」「ブレーリードッグ」「UFO」「ハリアー」にチェンジする。

●敵車のスピードを調節する
MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでXとYとZとスタートボタンを同時に押しながら、方向ボタンの上を押すと敵車のスピードがアップ、下を押すとスピードがダウンする。

●車のデザインが変わる
MAGAZINEモードで全誌の広告を見たら、各レースモードに入ってポーズメニューを開く。そこでXとYとZボタンを同時に押しながら、方向ボタンの左を12回押してポーズを解除すると車のデザインがミラーモードのものに、同様に右を12回押してポーズを解除すると、車のデザインがノンシェイドモードのものになる。再びポーズメニューを開いて上記のコマンドとは逆の方向に方向ボタンを6回入力すれば元の状態に戻る。

●全車種を使用可能にする方法
MAGAZINEモードですべての雑誌の

広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでLを押しながら方向ボタンを上、下、上、下、上、下、下、上、左、右、左、右、左、右、右、の順に押す。入力に成功するとエンジン音がして、各レースモードですべての車種が使えるようになる。

●ゼロヨン&ゼロセンモード

MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでRを押しながら方向ボタンを、上、上、上、上、上、上、上、上、下、左、下、右、下、左、下の順に押す。入力に成功すると、フリーバトルモードでゼロセンレースを、VSバトルモードでゼロヨンレースをプレイすることができるようになる。

●月面感覚走行モード

MAGAZINEモードで全誌の広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでXボタンを押しながら、方向ボタンを上、下、右、左、上、上、左、右、右、右の順に押す。入力に成功するとエンジン音がして、フワフワと不思議な無重力感覚の走行を味わうことができる。

●ディストラクションモード

MAGAZINEモードで全誌の広告を見たあとで、MODE選択画面に行く。そこでYボタンを押しながら、方向ボタンを、左、左、上、左、右、右、下、上の順に押す。入力に成功すると、車のダメージがたまるとエンジンから煙が出るモードになる。

●コミカルレーシングマシンに変身

MAGAZINEモードですべての雑誌の広告を見たあと、MODE選択画面に行く。そこの画面でZボタンを押しながら、方向ボタンを左、右、左、右、上、下、上、下、右、左、下、上、右、下、左の順に押す。入力に成功するとエンジン音がして、車がコミカルなマシンに変身する。

慟哭 そして…

●ゲーム中に見たグラフィックをもう一度見られる

一度ゲームをクリアするとタイトル画面に「記憶の彼方へ…」という項目が追加され、ゲーム中に見たグラフィックを再び見られるようになる。

●全イベント+おまけグラフィックを見られる方法

ゲームを何度もクリアして、スタッフロールを合計20回以上見る。すると、ゲーム中で使われた全イベント画面、未使用グラフィック、おまけCGを見られるようになる。

闘神伝S

●究極奥義の簡易コマンド

体力ゲージが点滅している時に、LとRボタンを同時に押すだけで究極奥義が発動する。

●3人の隠しキャラの使用方法

タイトル画面で上、下、上、下、右、左、右、左、スタートの順にボタンを押す。入力に成功すると「負けないモン!」というエリスの声がして、キャラ選択画面にガイアとショウが出現、使用可能になる。さらに、キャラ選択画面でショウにカーソルを合わせて上を押しながら決定すると、クピードーを使えるようになる。必殺技コマンドは以下の表を参照。

ガイア 技表

必殺技	コマンド
火の赤	↓↘→+X (Y)
水の青	→↓↘+X (Y)
風の緑	↓↙←+A+B
終の黒	→↘↓↙←→+Y
終末の闇	↘↓↙↓↘←→↓+Y+B

ショウ 技表

必殺技	コマンド
烈空斬	↓↘→+X (Y)
飛翔斬	→↓↘+X (Y)
列昇斬	←↓↙+Y
彗星脚	(ジャンプ中) ↓↙←+A (B)
月光扇	↓↑+A (B)
閃光牙	↓←+A (B)
襲撃弾	↘+A (B)
万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+Y
閻魔烈襲砕	↓→↗↑↖←↓+Y+A

クピードー 技表

必殺技	コマンド
ゲイルシューター	↓↙←+A(B)
キャノンクラッシュ	→↓↘+X(Y)
空中ゲイルレイサー	(ジャンプ中)↓↙←+X(Y)
イージスウォール	↘+X+Y
ミラージュセイバー	↑↖←→+B
ファントムブレイド	↓↙←→↘↓+X+Y

●列伝ビジュアルモード

2P側のコントローラを使い、タイトル画面で上、右、下、左、上、右、下、左、スタート、Zの順にボタンを押す。入力に成功すると画面が真っ暗になり、キャラとステージとシーンのビジュアルが選べる画面が表示される。そこでは方向ボタンの上および下でキャラクターを、Aでシーンを、Bでステージを選択することができる。

●新コスチュームでプレイ

キャラクター選択画面で、方向ボタンの下を押しながら、エイジ、ソフィア、エリスのいずれかを選択すると、通常とは異なるコスチュームでプレイできる。

●フリーカメラモード

プレイ中にポーズをかけて「OPTION」を選択。つぎに「EXIT」にカーソルを合わせてLとRボタンを同時に押す。するとフリーカメラモードになり、方向ボタンでカメラ移動、LかRボタンで回転、Yボタンでズームイン、Zボタンでズームアウトができる。なおA(またはB、C、スタートのいずれか)ボタンを押すとポーズ画面に戻る。また上記の操作を行ったラウンドに限り、ポーズをかければ自動的にフリーカメラモードになる。

●簡易必殺技コマンド

特定のコマンドを入力することで、通常よりも簡単に必殺技を出すことができる。各キャラクターの必殺技コマンドは、以下の表を参照。

エイジ 技表

必殺技	コマンド
烈空斬	↓→+X (Y)
飛翔斬	↓←→+X (Y)
流星脚	(ジャンプ中) →→+A (B)
龍撃弾	↘+A (B) (ノーマルと同じ)
百鬼猛襲剣	←↙↓↘→+A+B
炎刃修羅破	←→→+A+B (X+Y)

デューク 技表

必殺技	コマンド
オーガスラッシュ	↓←→+X(Y)
サザンクロス	→↓+X(Y)
デス	↓→+X(Y)
ヘルムクラッシュ	(ジャンプ中)↓→+X(Y)
ジ・エンド	←→→+X+Y(A+B)
ラ・フィン	←↙↓↘→+X+Y

ホー 技表

必殺技	コマンド
畳発破	↘↘+X+B (Y+B)
畳々発破	(ジャンプ中)↘↘+X+B(Y+B)
喝破烈	→↓+A (B)
畳怒呼車	←→+X (Y)
のび〜る斬り	→+X (Y) (ノーマルと同じ)
轟畳発破	←↙↓↘→+X+Y
畳風鈴虎	→↑←+Y+B
畳々班々畳班々	←→→+A+B
天地激笑	↓↘→+A+B+X+Y

ラングー 技表

必殺技	コマンド
島と大地の怒り	↓→+X(Y)
大地の目覚め	↓↘→+A+B(X+Y)
大地の怒り	↙↙+A+B(X+Y)
大地の雄叫び	↘↘+A+B(X+Y)
大地百祭	←↙↓↘→+X+Y
大地撃沈弾	↘+A+B+X+Y

カイン 技表

必殺技	コマンド
ソニックスラッシュ	↓→+X(Y)
デッドリーレイズ	↓←→+X(Y)
ショルダークラッシュ	←→+A(B)
レイジングサン	(ジャンプ中)←→+A(B)
ヘルズインフェルノ	←↙↓↘→+X+Y
レインボースプラッシュ	←→→+A+B(X+Y)

ソフィア 技表

必殺技	コマンド
サンダーリング	→↓+X(Y)
オーロラレボリューション	↓←→+X(Y)
ラトルスネーク	↓→+X(Y)
コールミークイーン	←→→+A+B
サラマンダー	←↙↓↘→+X+Y
高笑い	←→+A+B+X+Y

モンド 技表

必殺技	コマンド
豪力天舞	↓←→+X(Y)
豪力風神	↓↘→+X+Y(A+B)
豪力雷神	(ジャンプ中)↓→+X(Y)
疾風上段突き	↓→+X(Y)
疾風下段突き	↓→+A(B)
超力大仏滅	→←↙↓+X
狂力邪紅烈舞	←→+X+Y

エリス 技表

必殺技	コマンド
ホーミングスワロー	→↓+A(B)
シックルダンシング	(ジャンプ中)→→+A(B)
ソアーウインドゥ	↓←→+X(Y)
アークスラッシュ	(ジャンプ中)→→+X(Y)
愛・リボン	←↓+X
フレンチキッス	←→→+A+B(X+Y)
スターダストナイト	←↙↓↘→+A+B

闘神伝URA

●ボスキャラクター使用法

「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、B、Z、X、Y、Cの順にボタンを押す。すると、ボスキャラクターのボルフと闘神兵が使用できるようになる。各キャラクターの必殺技コマンドは以下の表を参照。また、ゲーム中にポーズをかけてZボタンを押せば、表以外の技コマンドを見ることができる。

闘神兵 技表(ショウも共通)

必殺技	コマンド
烈空斬	↓↘→+武器
呪精魚	↓↘→+K
絶滅斬	↓↙←+武器
閃光斬	↓↙←+K
飛翔斬・改	→↓↘+武器
死昇斬・弐	←↓↙+武器
彗星脚	(空中で) ↓↙←+K
月光扇	↓↑+K
襲撃弾	↘+K
地獄極楽門	Z+C
万鬼猛襲剣	→↘↓↙↓↘→+強武器
炎魔烈襲砕	→↘↓↙←→←+強K

ボルフ 技表

必殺技	コマンド
死滅斬	↓↙←+武器
鬼神斬	↓↘→+武器
迅雷蹴	→↘↓↘+K
回転疾風斬	←↙↓↘→+K
虚空斬	→↘↓↙←+強武器
瞬時圧殺	→↗↑↖←↙↓↘+強武器
剛拳打落命印	Z+C
邪龍剣舞	→↘↓↙←↙↓↘+強武器
豪・壊滅剣	↓↙←↓↙←→←+強武器

●闘神奥義をいつでも出せる

「ボスキャラクター使用法」の裏技を使って、ボルフと闘神兵を使用できるようにしておく。その後、「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、Z、C、X、B、Yの順にボタンを押す。すると、ZとCボタン(一発必殺技ボタン)を同時に押すだけで、いつでも闘神奥

義を出せるようになる。

●隠しキャラクター使用法
「ボスキャラクター使用法」と「闘神奥義をいつでも出せる」のコマンドを入力した状態で「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、Y、C、X、B、Zの順にボタンを押す。すると、ショウとヴァーミリオンを使用できるようになる。また、ゲーム中にポーズをかけてZボタンを押せば、表以外の技コマンドを見ることができる。
※ショウと闘神兵の技は同じなので「ボスキャラクター使用法」の項目を参照のこと。

ヴァーミリオン 技表

必殺技	コマンド
メガ・ブーム	↓↙←+武器
硫酸かけ	→←↘+武器
ピースメーカー	Z+C
ヴァームザリッパー	↓↘→←↙↓+強武器

●「URA MODE」をプレイできる
「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、B、Z、X、Y、C、の順にボタンを押してWOLFを使用できるようにする。そして同じ画面でA、B、C、C、C、X、Y、Z、Z、Zの順にボタンを押し、「1P GAME」にカーソルを合わせて、RとYボタンを押しながら決定すると「URA MODE」をプレイできるようになる。

●ショウが登場
難易度をレベル4以上に設定して「1P GAME」をノーコンティニューでクリアする。すると、スタッフロール終了後に「BONUS GAME」と表示され、隠しキャラのショウと闘うことができる。

●ヴァーミリオンが登場
難易度をレベル5以上に設定して「1P GAME」をパーフェクト勝利&ノーコンティニューで6回以上クリアする。すると、スタッフロール終了後に「BONUS GAME」と表示され、隠しキャラのヴァーミリオンと闘うことができる。

●復活のセリフ
難易度をレベル4以上に設定し、ノーコンティニューでボルフとの対戦まで勝ち進む。ここでボルフに負けると、1回だけ各キャラの復活のセリフを聞くことができる。(隠しキャラには復活のセリフはない)

●タイトル登場パターンが増える
タイトル画面でA、B、B、C、C、Cの順にボタンを押す。すると、タイトルロゴの登場パターンが2種類に増える。

●タイトル画面の背景が動く
あらかじめ、「ボスキャラクター使用法」と「闘神奥義をいつでも出せる」のコマンドを入力しておく。そして、タイトル画面でA、X、B、Y、C、Z、L、Rの順にボタンを押す。すると、コントローラの方向ボタンと各ボタンを使ってタイトル画面の背景を動かせるようになる。

●URA OPTIONが追加
タイトル画面でOPTIONにカーソルを合わせ、LとXを押しながらスタートボタンを押す。すると、「URA OPTION」に入ることができ、BGMの音量などを調節できるようになる。

●URA OPTION2が追加
あらかじめ、「ボスキャラクター使用法」と「闘神奥義をいつでも出せる」と「隠しキャラクター使用法」のコマンドを入力しておく。そして、タイトル画面でA、X、Y、Z、C、Bの順にボタンを押す。このあと、OPTIONにカーソルを合わせてRを押しながらスタートボタンを押すと「URA OPTION2」に入ることができる。ここでは「URA OPTION」よりさらに細かい設定ができるようになっている。

●闘神奥義が使えなくなる方法
あらかじめ、「ボスキャラクター使用法」と「闘神奥義をいつでも出せる」と「隠しキャラクター使用法」のコマンドを入力しておく。そして、タイトル画面でA、B、C、X、Y、Zの順にボタンを押す。すると、闘神奥義が使えなくなる。

●「BOUT TIME」を細かく設定
オプション画面の「BOUT TIME」にカーソルを合わせて、LとRとXとYとZボタンを同時に押す。すると、「BOUT TIME」をより細かく設定できるようになる。

●「STRENGTH」の設定ができる
オプション画面で「BOUT TIME」にカーソルを合わせ、Lを押しながらXとYボタンを同時に押す。すると、より細かい「STRENGTH」設定が可能になる。

●キャラクターのカラー選択
A、B、X、Yボタンでキャラクターを決定すると、それぞれのボタンに対応したカラーのキャラクターでプレイできる。

●勝利ポーズ中にゲージを消す
キャラクターが勝利ポーズをとっている時に、LとRボタンを同時に押す。すると、「体力ゲージ」「オーバードライブゲージ」「残り時間」が消える。

●対戦成績画面を表示
2P対戦時に、2回目以降のキャラ選択画面でZボタンを押す。すると、今までのキャラ別対戦成績が表示される。

●エンディング画面を早送り
エンディングのロンロンの報告書が表示されている時にAとBとCボタンを同時に押すと、メッセージを早送りできる。

●エンディングを拡大・縮小
エンディング中に、LとRボタンを押したまま各ボタンを押すと、画面を拡大・縮小することができる。Zで拡大、Yで縮小、方向ボタンで移動。画面の位置や大きさを元に戻したい時はXボタンを押す。

●「WATCH MODE」が追加
タイトル画面で「VS COMPUTER」にカーソルを合わせて、Rを押しながらスタートボタンを押す。すると、1P&2P側どちらもコンピューターが対戦する「WATCH MODE」が追加される。

ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜

●「おもいで」モード出現コマンド
タイトル画面で上、上、下、下、右、左、右、左、A、B、Cの順にボタンを押すと、オプションに「おもいで」が追加される。「おもいで」ではすべてのキャラのビジュアルを自由に見ることができる。さらに「おもいで」にカーソルを合わせてA(またはC、スタートのいずれか)ボタンを押したあと、XとYとZ(またはXとYとZとLとR)ボタンを同時に押し、そのまま押し続ける。すると、おまけグラフィックを見ることができるようになる。女の子を切り替えるときは方向ボタンの左右を使えばOK。

●リーチウインドウを手動にする
タイトル画面で上、右、下、左、上、X、Zの順にボタンを押す。入力に成功すると「ときめき麻雀パラダイス」という声がして、リーチ時のウインドウが手動になったモードでプレイできる。(ウインドウはBボタンを押すことで出現する)

●スタッフロール
タイトル画面で上、左、下、右、上、Z、Xの順にボタンを押すと、スタッフロールを見ることができる。

ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織

●簡単に詩織の好意を上げる
ポートレートCollectionで、詩織の顔全体が見えるグラフィック(誕生日、夏合宿、食中毒のグラフィックを除く)を表示した状態でしばらく待つ。すると、詩織の好意が上がる。なお、グラフィックを1番下までスクロールしてから全体が見える状態に戻すという操作を繰り返すと詩織の機嫌が悪くなる。

●詩織が今日の運勢を占う
ミニゲーム「あっち向いてホイ」で、「用意はいい？」というメッセージが出ている状態でそのまま待つ。すると、30秒ごとに「ねえ、どうしたの？」というメッセージが出る。さらに待ち、このメッセージが5回出たあと、詩織がプレイヤーの今日の運勢を占ってくれる。

●SDキャラがしゃべる
ボイスコレクションでSDキャラをクリックする。すると、それまでにゲーム内でしゃべったセリフを聞ける。

ときめきメモリアル 対戦とっかえだま

●服装を選択
「ときめきモード」以外の「ひとりでプレイ」のキャラ選択画面では、どのボタンを押すかによって服装を選択できる。各ボタンはX(またはA、Cのどちらか)ボタンで水着、Yボタンで制服、Zボタンで私服に対応している。

●女の子たちの誕生日
サターンの内蔵時計の日時が各キャラクターの誕生日のとき、キャラの服装が通常とは違うカラーとなる。各キャラの誕生日は以下の通り。如月未緒・2月3日、紐緒結奈・7月7日、片桐彩子・9月30日、虹野沙希・1月31日、古式ゆかり・6月13日、清川望・12月3日、鏡魅羅・11月15日、朝日奈夕子・10月17日、美樹原愛・9月5日、早乙女優美・5月16日。

●館林&伊集院使用方法
「ときめきモード」で名前を「えんじぇる」と入力すると、すべてのモードで館林美晴を使えるようになる。また、館林美晴を使える状態にしておいてタイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、対戦モードで伊集院レイを使えるようになる。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

●ボスキャラ使用方法
2P対戦がスタートする前の攻撃玉選択時に、1P側の左と2P側の右を押しながら決定。次に、対戦回数の選択時に1P側の上と2P側の下を押しながら決定する。すると、対COM戦のボスキャラとして登場する早乙女好雄、伊集院レイ、館林見晴の3人をプレイヤーキャラとして使用できるようになる。なお、対COM戦でこの3人のキャラを選んでプレイする場合は、全キャラでクリアしたあとにオプションのスキップの項目をオンに設定すればOK。

●特殊な名前
対COM戦の名前入力時に、特定の名前を入力するとさまざまな効果がある。名前と効果は以下を参照。
・ゲームの強さで「根性」を選び、名前を「たかみ」と入力すると、は行の下に赤い文字で「カタカナ！」と表示される。すると、電源を切るまでカタカナでの入力が可能になる。
・ゲームの強さで「根性」を選び、名前を「(空欄)としくん」と入力すると次の玉が見えなくなる。
・名前を「(空欄)かわちん」と入力すると、ロボ作モードがプレイ可能になる。
・ひらがなで「なおと」か、カタカナで「コナミマン」と入力すると「1Pスロー」と表示され、プレイヤー側の玉の落ちる速度が少し遅くなる。

・根性モードの名前を「シリツ」としてキャンセルして、続いて「キラメキ」と入力してもう一度キャンセル、最後に「コウコウ」と入力して決定。すると、プレイ中にXとYとZボタンを同時に押すことで、その試合をリセットできるようになる。

●コアラ玉でプレイ

名前を入力する時に「しりつ」と入力し、Bボタンでキャンセルする。次に「きらめき」と入力して同じようにキャンセルしたあと、「こうこう」と入力して決定する。すると、ゲーム中の玉がすべてコアラ玉になる。

●対戦中のセリフが聞ける

根性モードでクリアしたあと、オプションの「思い出」でセリフを聞きたい女の子のエンディングを見る。そして、エアメールが届いてメッセージを言う画面で下の表のボタンを押すと、計16種類のセリフを聞くことができる。

ボタン	セリフ
L+上	2連鎖時
L+右	3連鎖時
L+下	4連鎖時
L+左	5連鎖時
R+上	6連鎖以上の時
R+右	連鎖終了時
R+下	大連鎖を受けた時
R+左	大連鎖への反撃
X+上	小連鎖への反撃
X+右	勝ち
X+下	コンティニューカウントダウン
X+左	コンティニュー決定
Y+上	小連鎖を受けた時
Y+右	ひとりごと
Y+下	ポーズをかけた時
Y+左	キャラクター決定時

●メッセージセレクト

ゲームを起動し、方向ボタンとLボタンを同時に押し続けるとメッセージを聞くことができる。方向ボタンの上を同時に押すと朝、右だと昼、下だと夜、左だと深夜のメッセージを聞ける。

●すぐ再戦

ゲームオーバー後のコンティニューカウント中にAボタンを押す。すると、ゲームオーバー前に使用していたキャラクターのままで、すぐに再戦ができる。

ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 ～虹色の青春～

●ボーナスモードの追加

ハッピーエンディングでクリアすると、メニュー画面に今までのビジュアルシーンをまとめて見ることができる「アルバム」と、フリーキックを題材にしたミニゲーム「サッカーゲーム」の2つの項目が追加される。また、一度クリアしたデータでゲームを始め、自分の部屋まで進んで「ラジオを聴く」を選ぶと、クリア前は雑音が入って聞けなかった菅原祥子さんのトークを聞くことができる。

ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 ～彩のラブソング～

●ラジオ番組が聴ける

ゲームがハッピーエンディングを迎えたら、再びゲームを開始して主人公の部屋にあるステレオをクリックする。すると、川口雅代のラジオ番組を聴くことができる。また、土曜日に主人公の部屋にある情報誌を読み、その後ラジオをクリックすると栗林みえのラジオ番組を聴くこともできる。

●キャラクターピックを使って演奏

ゲームをクリアするとメニューに「おまけモード」が追加される。おまけモード内にある「ギターゲーム」をプレイし、ギター演奏をやりとげてキャラクターピックをもらう。その後、ピックセレクト画面で使いたいピックを選択して、タイトル画面へ戻ってゲーム本編をスタート。ギターの練習画面で選択肢を選んだらRタンを押し、画面に楽譜が表示されるまでそのまま待つ。すると、「ギターゲーム」で手にいれたキャラクターピックで演奏することができる。

ときめきメモリアル ～forever with you～

●コマンド画面の隠し要素

ゲーム中の休日に、コマンド画面の電話にカーソルを合わせると電話をかけることができる。早乙女好雄に女の子の情報を聞いて電話番号を調べ、△をA、×をB、○をCボタンに対応させればOK。また、平日に家の奥にある窓にカーソルを合わせてCボタンを押すと詩織が羊を数えてくれる。さらに、コンポにカーソルを合わせてCボタンを押すとラジオがかかる。女の子たちの電話番号は下表のとおり。

名前	電話番号	名前	電話番号
藤崎詩織	CBA-BCAC	鏡魅羅	AAC-CBBA
如月未緒	BBA-CACB	朝日奈夕子	CAC-BACA
紐緒結奈	AAA-CCBC	美樹原愛	CBA-ABCC
片桐彩子	ABC-BCBC	早乙女優美	CCC-AABC
虹野沙希	ABC-AABB	伊集院レイ	CAB-CABC
古式ゆかり	CCC-BAAB	館林美晴	CCA-BBCA
清川望	ABB-CBAB		

●変わった名前

ゲームをスタートするときに、名字を「みんな」、名前を「仲良し」にすると、早乙女優美、美樹原愛以外のキャラと1回会っている状態になる。また、すべての女の子をクリアしたデータで同じ操作を行うと、初めから早乙女優美、美樹原愛以外のキャラがときめき状態でゲームが始まり、女の子を1人もクリアしていないセーブデータだと女の子の傷心度が高い状態で始まる。

●変わった名前2

1回以上クリアしているデータでゲームをスタートし、名字を「上、上」、名前を「下、下」、あだ名を「左、右、左、右、×」とすると、すべてのステータスが0になってしまう。また、女の子全員をクリアしたデータで、名字を「↑、↑」、名前を「↓、↓」、あだ名を「←、→、←、→、×」にすると、すべてのステータスが999になる。すべての女の子をクリアしたデータで、あだ名を「こなみまん」にすると、全ステータスが573になる。

●詩織の告白

あらかじめ2P側にコントローラを接続しておき、オープニングで流れる「きらめき高校の伝説」で、詩織の告白シーンになったら2P側のCボタンを押したままにする。すると、通常は「あなたが…」というセリフが「あなたが好きです」になる。

●字幕

オープニングと告白画面の時に、Aボタンを押すと字幕が表示される。

●ゲームスピードアップ

ゲーム中、2P側のスタートボタンを押すとゲームスピードが速くなる。

●ツインビーワザ

2年目の学園祭で、電脳部のツインビータイムアタックをプレイする。そしてプレイ中にポーズをかけて上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、「やったね」という声がして、ツインビーが3WAY、分身、4段階のスピードを装備した状態にパワーアップする。(ただし、タイムが1分間加算される)
また、タイトル画面で上、上、L、R、R、Rの順にボタンを押して「げろげろ」という声がすると、倒した敵が必ず自機に弾を打ち返してくる「反撃モード」になる。

●演劇の声が変わる

詩織か如月のどちらかが演劇部に所属している時、文化祭の出し物「金太郎侍」「九伊豆戦隊カルトマン」の声がPS版と同じになる。ただし、この2人以外の女の子と見学に来ている場合は変化がない。

●金魚がカメになる

1年目のお祭りで遊べる金魚すくいで、プレイ中にボタンを上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順で3回押すと、泳いでいる金魚がすべてカメに変わってしまう。

●カラオケが歌える

2年目の春に登場するデートスポットのカラオケボックス。カラオケに入る前と曲を選択する場面で、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、6曲の中から好きな曲を選んで歌えるようになる。

●体育祭でのチョイワザ

体育祭の借り物競走で、指示書を取ってから選ぶまでの間にスタートボタンを押しながらB、B、B、Cの順にボタンを素早く押す。すると、指定以外の女の子を連れてゴールすることができる。ただし、何位でゴールしても失格となる。

また、100メートル走の競技中、2P側にあらかじめ接続しておいたコントローラのAとBとXとYボタンをすべて押し続けていると、オート連打になって速く走ることができるが失格になってしまう。

●戦闘のHPがアップ

修学旅行や番長にからまれた時の戦闘シーンで、B、B、C、B、B、C、A、Aの順にボタンを押すと、HPが5730にアップする。

●追加コメント

情報誌の画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、主人公のコメントに別のメッセージが追加される。

●ロードメッセージ

以下の条件を満たした状態でデータをロードすると、普段とは違うメッセージが聞ける。

①セーブしてから6カ月以上たっている。
②セーブしてから1カ月以上たっている。
③内蔵時計の日付が主人公の誕生日。
④内蔵時計の日付が1月1日。
⑤内蔵時計の日付が12月24日。
⑥内蔵時計の時間が午前2時から4時59分の間。
※ただし、2つ以上の条件が重なっている場合は、番号の小さい方が優先される。メッセージやコメントする女の子は、親密度などによって変化する。

怒首領蜂

●2周目をプレイする

2周目をプレイするためには1人プレイ&ノーコンテニューに加え、さらに下の条件のうちいずれか1つを、1周目のプレイで達成しなければならない。

・1周目クリア時点のスコアが5000万点を越えている。
・1周目クリアまでのミスが2回までである。
・最大HIT数がTYPE-A、TYPE-B、TYPE-C、それぞれ、270HIT以上、300HIT以上、330HIT以上である。
・4ステージ以上で、蜂ボーナスパーフェクト(1ステージに13個隠されている蜂ボーナスをすべて取ること)を達成すること。

●ショット、レーザーの強化

強化タイプの選択画面でLとRとAとCボタンを同時に押す。入力に成功すれば、ショットとレーザーの両方を強化することができる。

TRYRUSH DEPPY

●スロットゲームのスーパーモード

裏街道かエキストラオプションのスロットゲーム中に、ネオンスターを4000枚以上ためると一定の確率でスーパーモードに入る。このモードでは1本そろうとプラス500枚の7か、マイナス500枚のジャマーマークの2種類しか出ない。

あ
か
さ
た
な
は
ま
や
ら
わ〜ん

●スパークコンボ
ゲーム中、スパーク状態になって敵や壁などを壊して、画面右下の「SPARK」の数を13まで増やすと、デッピーが1UPする。

●エキストラオプション
ゲームクリア後、オプション画面の「EXIT」にカーソルを合わせて方向ボタンの下を入力すると、新たに2つの項目がオプションに追加される。

●ネオンスターコンビネーション
ダッシュアタック中にネオンスターを取ると、その枚数に応じてボーナスが獲得できる。最高ボーナスは13連以上で+25枚。

ドラえもん のび太と復活の星

●カラオケモード
オープニングで「ドラえもんの歌」を聴いたあと、タイトル画面をそのままにしておくとカラオケモードがスタートする。

ドラゴンフォース

●リスキーマたちを仲間にする
リスキーマ登場イベントが発生する前に、リスキーマの登場する城に武将を10人設置し、さらに、8人未満の師団を城の上に待機させる。すると、イベントが発生したことで城内の武将が追い出されるが、かわりに城の上の師団が中に入り、この師団にリスキーマと敵側のセーラが加わる。ただし、出陣時にこの2人を師団長にすると敵に戻ってしまう。

●セーラが2人
リスキーマとセーラを仲間にしたら、味方側のセーラを他の城に移す。リスキーマを再び敵に戻し、ハイムを含めた師団で彼を倒す。すると、イベントが発生しセーラが仲間になるが、味方側にもなぜかセーラが残っている。

●カーソルの移動速度アップ
フィールド画面で、Bボタンを押しながらカーソルを動かすと、通常より速く移動する。

●楽々画面スクロール
フィールド画面で、Yを押しながら方向ボタンを押すと、画面がスクロールする。

●武将の並び順を変更
武将一覧を表示中、スタートボタンを押すごとに武将の並び順がアイウエオ順、城の順、レベル順に変化する。

●隠しイベント
廃墟になっているエルメント城を修復して築城する。すると、城レベルが10以上になると女のすすり泣く声が聞こえるイベント、20以上で城内の武将が追い出されるイベントが発生する。また、城レベルが30以上で君主がエルメント城にいる時、怨霊徴章のイベントが発生する。

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●SPバトル&音楽セレクト
タイトル画面でXとYとZとスタートボタンを同時に押すと、モードセレクト画面にSPバトルが追加される。このモードではストーリモードでプレイできない対戦を楽しむことができる。また、SPバトルのコマンド入力後、オプションモードでAボタンを押すと音楽セレクトができる。

●SPバトルのステージセレクト
タイトル画面でX、Y、Zとスタートボタンを同時に押すと、SPバトルをプレイできる状態になる。次に、一度セーブしたらリセットをしてSPバトルを始め、どのステージでもいいからクリアする。そして、ロードするファイルの選択画面でZを押しながら方向ボタンの左か右を押すと、ステージセレクトができるようになる。

●高得点条件

ステージ1
悟飯、クリリン、ピッコロの3人でナッパと闘う。
ピッコロをナッパに倒させる。
ベジータと悟空が1対1で闘う。
ベジータを元気玉で倒す。
悟空、悟飯、クリリンがクリア時に生き残っている。
ステージ2
悟飯とクリリンがグルドと2対1で闘う。
ベジータがグルドを倒す。
ベジータとリクームが1対1で闘う。
悟空がリクームと1対1で闘う。
悟空がジース、バータと1対2で闘う。
悟空がギニューと闘う。
「HiCONNECT」が4以上。
ステージ3
悟飯、クリリン、ピッコロがフリーザと3対1で闘う。
ベジータとフリーザが1対1で闘う。
ベジータがフリーザに倒される。
悟空とフリーザが1対1で闘う。
悟空がフリーザに元気玉を当てる。
クリリンがフリーザに倒される。
超サイヤ人孫悟空がフリーザを倒す。
「HiCONNECT」が5以上。
ステージ4
悟空が人造人間19号と闘う。
ベジータが人造人間19号を倒す。
ピッコロが人造人間20号と闘う。
ピッコロが人造人間17号と闘う。
ベジータが人造人間18号と闘う。
トランクスが人造人間18号と闘う。
ステージクリアまでクリリンが1度も戦闘しない。
ステージクリアまで悟飯が1度も戦闘しない。
「HiCONNECT」が6以上。
ステージ5
悟空とセルが1対1で闘う。
ベジータがセルジュニアと闘う。
トランクスがセルジュニアと闘う。
クリリンがセルジュニアと闘う。
ピッコロがセルジュニアと闘う。
悟飯がセルジュニアを3体以上倒す。
トランクスがセルに倒される。
悟空がセルに倒される。
悟飯がセルを倒す。
「HiCONNECT」が7以上。

ドラゴンボールZ 真武闘伝

●ゲームスピードの調節
タイトル画面でLとXボタンを同時に押すと、ゲームスピードを遅くすることができる。同様に、LとZボタンを同時に押すとゲームスピードを高速に、2P側のLとRとZボタンを同時に押すと超高速にすることができる。

●隠し必殺技
各キャラクターはマニュアルに載っていない必殺技を持っている。必殺技コマンドは以下の表を参照。

孫悟空 技表

技　名	コマンド
龍激脚	←↙↓+B
超かめはめ波	←↙↓↘→+C
メテオスマッシュ	←→↘↓↙←+A
瞬間移動かめはめ波	パワーMAX時、至近距離で←↙↓↘→+C

超サイヤ人3孫悟空 技表

技　名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↘↓+B
トリプルコンビネーション	←↙↓+B
スーパーメテオスパーク	↓↙←↙↓↘→+A
瞬間移動かめはめ波	パワーMAX時、至近距離で←↙↓↘→+C

※スーパーメテオスパークにはパワー制限あり。

少年孫悟飯 技表

技　名	コマンド
舞空脚	(ジャンプ中)→↘↓+B
ハイパー爆裂ラッシュ	→←→↘↓+A
爆裂スパーク	→←↙↓↘→+C

※爆裂スパークにはパワー制限あり。

孫悟天 技表

技　名	コマンド
うそ泣きコンビネーション	→↘↓↙←+A
ネオリスボンスラッシュ	←→↘↓↙←+A
ガトリングスパーク	↙(ため)↓↘→+C

※ガトリングスパークにはパワー制限あり。

凶戦士ベジータ 技表

技　名	コマンド
スラッシュニーダウン	(ジャンプ中)→↘↓+B
ファイナルクラッシュ	→↘↓↙←+A
ファイナルスパーク	↙(ため)↓↘→+C

※ファイナルスパークにはライフとパワーに制限あり。

TRUNKS 技表

技　名	コマンド
ウェーブショック	(ジャンプ中)→↘↓+C
ローリングプレス	→↘↓↙←+A
スーパーバーニングクラッシュ	→←↙↓↘→+B

※スーパーバーニングラッシュにはライフ制限あり。

トランクス 技表

技　名	コマンド
ジャンプニーリフト	↓↘→+B
ネオスピリットラッシュ	→←→↘↓+A
バーニングスパーク	→←↙↓↘→+C

※バーニングスパークにはパワー制限あり。

ゴテンクス 技表

技　名	コマンド
ローリング飛び退き	→↘↓↙←+B
勝利の究極死神ラッシュ	↓↙←→+A
やったぜ逆転ミラクルアタック	←↙↓↘→+A

ピッコロ 技表

技　名	コマンド
舞　空　脚	(ジャンプ中)→↘↓+B
ソニックキック	↓↙←+B
超爆裂アタック	→←→↘↓+A

※超爆裂アタックにはライフ制限あり。

クリリン 技表

技　名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↘↓+B
亀仙流激烈乱舞	↓↙←↙↓↘→+A

※亀仙流激烈乱舞にはライフ制限あり。

天津飯 技表

技　名	コマンド
實　烈　斬	→←↙↓↘→+C
鶴仙流牙流拳	→←→↘↓+A

亀仙人 技表

技　名	コマンド
亀仙流連激杖	↓↘→+A
亀仙流健康連脚	↓↙←+B
亀仙流究極乱舞	↓↙←→+A

※亀仙人はデモ必殺技をかき消すことができない。

ザーボン 技表

技　名	コマンド
ヒールシュート	(ジャンプ中)→↘↓+B
サマーソルトシュート	↓↘→+B
ビィーティフルスマッシュ	→←→↘↓+A

リクーム 技表

技　名	コマンド
バタフライアタック	→↘↓↙←+A
デッドリーブリーカー	↓↙←→+A

ギニュー隊長 技表

技　名	コマンド
ヒップクラッシュ	←↙↓+A
ギニューキック	←↙↓↘→+B
ファイティングボンバー	→↘↓↘→+C
スペシャルファイティングダンス	→←↙↓+A

フリーザ 技表

技　名	コマンド
サイコキネシス	↙(ため)↓↘→+C
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↘↓+B
デスドライブ	→←→↘↓+A
サイコキネシスアタック	→↘↓↘→+C

※サイコキネシスアタックにはパワー制限あり。

人造人間16号 技表

技　名	コマンド
ヘルズスロー	→←→+A
アースシェイキングボム	←→↘↓↙←+A

人造人間18号 技表

技　名	コマンド
スラッシュダンス	(ジャンプ中)→↘↓+B
ブラッディーラッシュ	←→↘↓↙←+A
ブラッディースパーク	→←↙↓↘→+C

※人造人間18号がデモ必殺技をかき消すとバリアになる。ブラッディースパークにはパワー制限あり。

セル 技表

技　名	コマンド
パーフェクトシュート	→←↙↓+A
グランドスライダ	↓↙←+B
パーフェクトアタック	→↘↓↙←+A
スーパーニードルラッシュ	↙(ため)↓↘→+C

※セルがデモ必殺技をかき消すとバリアになる。スーパーニードルラッシュにはパワー制限あり。

界王神 技表

技　名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↘↓+B
激烈神王脚	↓↙←+B
激烈界王神ラッシュ	→↘↓↙←+A

ダーブラ 技表

技　名	コマンド
デスインフェルノ	→←↙↓↘→+C

※デスインフェルノにはライフ制限あり。

魔人ブウ 技表

技　名	コマンド
ブウアッパー	↙↗+A
ブウパレード	↓↙←→+A
スーパーヒップクラッシュ	→←↙↓+A

超ブウ 技表

技　名	コマンド
スーパーブウパンチ	→↘↓+A
エルボーラッシュ	↓↙←→+A
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↘↓+B
スーパーブウアタック	→↘↓↙←+B
ダブルキック	↓↘→+B
スーパーブウシュート	→←→↘↓+A

Mr.サタン 技表

技　名	コマンド
秘密のバズーカー	→↘↓↘→+C
逆襲のミサイル	→←↙↓↘→+B

※Mr.サタンはデモ必殺技をガードしたり弾くことができない。

グレートサイヤマン 技表

技　名	コマンド
大回転アタック	←↙↓↘→+B
大車輪キック	↓↙←+B
グレートニーアタック	→←→+B
正義のグレートアタック	↓↙←→+A

少年孫悟空 技表

技　名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↘↓+B
亀仙流激烈乱舞	→←→↘↓+A
残像拳	↙(ため)↗+B

※少年孫悟空はデモ必殺技をかき消すことができない。

ゴジータ 技表

技　名	コマンド
スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↘↓+B
ファイナルメテオアタック	→←→↙↓↘→+B
ファイナルギャリックキャノン	→↘↓↘→+C

※ファイナルギャリックキャノンには、パワー制限あり。

ドラゴンマスターシルク

●経験値UP

全員のHPが満タンの状態で小窓のカード「Wild Turkey」を、または全員のMPが満タンの状態で小窓のカード「Power Leaf」を取る。すると、あと6の経験値が加わるとレベルアップする状態となる。また、全員のHP・MPとも満タンの時に、小窓のカード「Holy Cure」を取ると、あと2の経験値が加わるとレベルアップする状態となる。

●酒場でムービーを見る

ゲームをクリアしてエンディングを見終わったあと、もう1度ゲームを始めると酒場に「想い出酒」というメニューが追加されていて、ムービーを見ることができる。また、ゲームをクリアするのに使用したセーブデータにはペンダントのマークが付いているので、このデータをロードしても、酒場でムービーを見ることができる。

首領蜂

●VSスコアアタック

2P側コントローラのAとBとCボタンを同時に押しながらスコアアタックを選択すると、「VSスコアアタック」をプレイできる。このモードは2人が同時に「スコアアタック」をプレイするというもので、「スコア」、「撃墜数」、「MXGP」の3項目で勝敗を決める。（このうちの2項目以上で相手を上回ったプレイヤーが勝ちとなる）

な

な

NiGHTS

●マップが動く

「DREAM DATA」の画面で特定のボタンを押すと、ステージマップを好きな方向に回転させられる。操作の方法は、Lボタンで左回転、Rボタンで右回転、LとRボタンを同時に押すことで回転をストップできる。

NIGHTRUTH Explanation of THE paranormal #01 "闇の扉"

●メッセージの表示速度を変える

ゲーム中にRとAボタンを同時に押し続けると、メッセージを通常よりも速く表示することができる。また、Lボタンを押し続けると、メッセージがゆっくりと表示される。

NIGHTRUTH Explanation of THE paranormal #02 "Maria"

●サウンドテストモード

プレイ中に以下の条件を満たしたらゲームをセーブして、同じファイルで「続きから」を選ぶ。するとサウンドテストモードが追加される。

①夜中に電話が鳴るシーンで「電話をとる」を選択する。

②セクンダティを探すシーンで「制服を調べる」を選択する。

③偽者たちとの戦いで「慎哉から攻める」を選択する。

ナイトストライカーS

●URAモード

タイトル画面でL、X、Y、Z、R、L、Rの順にボタンを押すとURAモードになる。URAモードでは、タイトル画面でXを押しながらスタートボタンを押すと、オリジナルステージのステージセレクトができる。また、タイトル画面でYボタンを押しながらスタートボタンを押すと、エクストラステージのステージセレクトが可能になる。さらに、コンフィグ内の「SHOOT SPEED」の項目を「HOMING」にすると自機のレーザーが誘導レーザーに、「SYNC」にすると自機のレーザーの連射が超高速になる。

ナイル河の夜明け

●敵の都市に入れる

敵の都市にカーソルを合わせ、Lを押したままの状態で方向ボタンの上を5回、下を5回、左を5回押したあと、Rを押しながらYボタンを押す。入力に成功すると音楽が流れ、通常では入れない敵の都市に入ることができる。

に

2TAX GOLD

●裏メニュー

ゲームを起動させ、「HUMAN」のロゴが表示されたら方向ボタンの上とBの同時押し、下とYの同時押し、左とCの同時押し、右とAの同時押し、LとZの同時押し、RとXの同時押しの順にボタンを押し、ロゴが消えはじめたらスタートボタンを押す。すると、ストーリーを見るだけの「STORYみるみゃ～」モードと、ゲームをやるだけの「GAMEやるみゃ～」モードが出現する。

●背景をチェンジ

プレイ中、パニックゾーンで2P側のA、B、C、X、Y、Zボタンのいずれかを押すと、背景が変化する。

NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R

●隠しカーが出現する

トーナメントモードですべてのコースを1位でクリアすると、超高性能の隠しカー「WORRIOR」が出現する。

●隠しコース

トーナメントモードでパスワードを「PPPPPP」と入力すると、隠しコース「LAST VEGAS」が現れる。

●ラリーコース出現

LとRボタンを押しながらコースを決定すると「ラリーコース」が現れる。

●ハンデなしのモード

モードセレクト時に「HEAD TO HEAD」にカーソルを合わせ、LとRボタンを押しながら決定すると「NO MERCY」モードが出現する。このモードでは、後ろを走る車のほうが有利になることがない。

2度あることはサンドア～ル

●ボスゲームが追加

フリープレイモードのメイン画面で上、上、下、下、右、左、右、左、Bの順にボタンを押す。そのあとでBボタンを押してメイン画面に戻ると、ボスゲームが追加されプレイ可能となる。

●ボーナスゲームとオマケが追加

フリープレイモードのメイン画面で下、下、上、上、左、右、左、右、Bの順にボタンを押す。そのあとでBボタンを押してメイン画面に戻ると、オリジナルモードのボーナスゲームがプレイ可能になる。また、エンディングとスタッフロールも見られるようになる。

●無限コンティニュー

メインメニューで「アーケード」を選択し、難易度設定画面で、LとRボタンを押しながら3秒以内に上、上、下、下、右、

あ か さ た な は ま や ら わ〜ん

左、右、左、Yの順にボタンを押す。すると、アーケードモードで無限コンティニューが可能になる。

●デバッグモード

オリジナルモードをプレイ中、ポーズをかけて2P側の方向ボタンで上、上、下、下、左、右、左、右、Yの順にボタンを押す。すると、画面上部にプレイ中の難易度が表示される。また、コマンド入力後、メーカーのロゴ画面からZを押し続けて、そのままゲームをスタートするとステージ2から、Rを押し続けてそのままゲームをスタートするとステージ3から、Lボタンを押し続けてゲームをスタートするとステージ4からプレイをすることができる。

日本代表チームの監督になろう！〜世界初、サッカーRPG〜

●カクタ邸のイベント

毎年6月の第4週に名監督・カクタ邸に行くと、さまざまな監督特技を教えてもらえる。内容は以下のとおり。(10年目になると再び1年目の特技を教えてくれる)

1年目「スカウトの心得」
2年目「技術の心得」
3年目「人気の心得」
4年目「個人技の心得」
5年目「連係の心得」
6年目「コーチの心得」
7年目「交渉の心得」
8年目「値切りの心得」
9年目「ギャンブルの心得」

NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突！〜

●ちびキャラモード

タイトル画面に「Press Start Button」と表示されている時に、方向ボタンを下に押しながら、左右に15回押す。すると、ちびキャラモードでプレイできる。

●高速モード

まずプレイ中にポーズをかける。そして、1P側と2P側の左上とRとBボタンを押しながらポーズを解除すると、高速モードになる。(ならないステージもある)

●カメラ位置を切り替える

プレイ中に1P側と2P側の右下とRとLとYボタンを押しながらポーズをかけると、カメラ位置を切り替えられる。

●エンディングを見る

セガのロゴが表示されている時に、1P側の左下とLボタン、2P側の右上とRボタンを押し続けると、いきなりエンディングが見られる。

●コンピュータキャラクターを選択

「対戦だぞ」モードでキャラクター選択後、LとRとXとCボタンを同時に押し続ける。すると、対戦相手となるコンピュータのキャラクターが選択可能になる。

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖〈金〉

●デバッグモード

タイトル画面で2P側のコントローラの上、左、下、右、X、Y、Z、C、B、Aの順にボタンを押す。

ね

熱血親子

●別バージョンのヒットマーク

プレイ中にポーズをかけて、上とCボタンを押しながら解除すると、ヒットマーク(攻撃が当たった時のグラフィック)が爆発のようなグラフィックに変わる。もう一度同じ操作をすると元に戻すことができる。

●特殊な操作と技

このゲームには説明書に掲載されていない特殊な操作がいくつかある。操作方法は以下のとおり。

Rで防御

Rボタン(Rボタン設定が初期状態の場合)を押しながらキャラクターを操作すると、キャラクターの向きを固定したまま移動できる。これを利用すれば、敵の方を向いたまま後ずさることも可能。ちなみにこの状態だと攻撃を受けた時、少しだけダメージを軽減できる。

寅太郎のバク転

寅太郎を使用している場合に限り、Rボタンで向きを固定した状態で方向ボタンを後ろへすばやく2回押すと、バク転ができる。

乱童の強力なキック

ジャンプキックを地面に着地する直前で出すと、通常よりも威力の高いキックが出せる。ただし、これは乱童のみ。

ナイフを刺す

ナイフを持ったあと、攻撃ボタンを長く押す(押しっぱなしでも可)と、敵を刺すことができる(通常は投げてしまう)。ただし、この操作も乱童のみ。

ダイナマイトパイルドライバー

乱童でパイルドライバーをかける時に、2段ジャンプするとダイナマイトパイルドライバーが出せる。ただし、タイミングが難しい。

ダッシュキック

通常、ダッシュ中に攻撃ボタンを押すとタックルやキックになる。この時、攻撃ボタンをすばやく2回押すと、ダッシュキックになる(寅太郎は不可)。

●コンティニュー時にプレイヤーキャラを変更

コンティニューする時に、Aとスタートボタンを同時に押すと乱童、Bとスタートボタンを同時に押すと理緒、Cとスタートボタンを同時に押すと寅太郎というように、使用キャラクターを変更してプレイを再開できる。

●隠し必殺技

乱童と理緒には、説明書には掲載されていない隠し必殺技が存在する(コマンドはキャラクターが右向きの場合のものなので、左向きの時は逆になる)。なお、以下の必殺技のうち親父ストレート、親父バーストラッシュ、プレッシャーウェーブ、ハンマーブリッドは、途中で後ろを向くためキャラクターの向きをRボタンで固定しないと出すことができない。ただし、通常攻撃を1発出してそれにキャンセルをかけたり、敵をつかんで向きを固定してからコマンド入力すれば、Rボタンを使わなくても出すことができる。必殺技コマンドは以下の表を参照。

乱童 技表

技名	コマンド
親父スマッシュ	↑↓→＋攻撃ボタン (ジャンプ中でも入力可能)
親父ストレート	→↓←＋攻撃ボタン
親父バーストラッシュ	↑↓←＋攻撃ボタン (体力が残り少ない場合のみ)

理緒 技表

技名	コマンド
ハンマーブリッド	←→←＋攻撃ボタン
プレッシャーウェーブ	↓↙←＋攻撃ボタンかジャンプボタン (ジャンプ中も攻撃ボタンなら出せる)
ジェットスピンアタック	↓↘→＋ジャンプボタン (ジャンプ中でも出せる。ただしその場合↓↙←＋ジャンプボタン)

の

野々村病院の人々

●ロゴを動かせる

ゲームを起動させたあと、A、B、C、X、Y、Zボタンをすべて押し続ける。すると、メーカーのロゴマークを方向ボタンで拡大縮小、LかRボタンで回転させられる。

●謎の顔が現れる

タイトル画面で病院が表示されたらBとCとスタートボタンを同時に押したままにし、最初の雷の閃光と同時にAボタンを押してそのまま待つ。入力に成功すると顔のようなものが画面に現れる。

信長の野望・将星録

●歴史イベントの発生条件

このゲームには「征夷大将軍就任」など、発生が特に難しいとされるイベントが5つある。イベント名と発生条件は以下を参照。

征夷大将軍就任

大名が征夷大将軍に就任するイベント。一度就任するとその大名家が滅亡しない限り、征夷大将軍を務めることになる。条件は以下のとおり。

	条件
1	征夷大将軍に就任している大名が存在しない。
2	20以上の城を統治し、かつ居城が「二条城」である。
3	将軍就任要請を拒否していない

清洲同盟

織田信長と徳川家康が、清洲城において同盟を結ぶイベント。条件は以下のとおり。

	条件
1	織田信長が大名で、那古野城を所有している。
2	松平元康が、浜松城を所有しているコンピュータ大名に仕えている
3	2の条件を満たす大名の居城は浜松城ではない。
4	松平元康が浜松城を居城としている。
5	ゲーム内の日付が1562年以降の1月である。

桶狭間の合戦

少数の兵を率いる織田信長が、今川義元の大軍を桶狭間にて打ち破るイベント。条件は以下のとおり。

	条件
1	ゲーム内の日付が1560年以降の5月である。
2	織田信長が那古野城を居城とする大名である。
3	今川義元がコンピュータ大名で、浜松城を所有している。
4	今川氏真、松平元康が今川義元の家臣である。
5	柴田勝家、羽柴秀吉が織田信長の家臣である。
6	太原雪斎が今川家の家臣ではない。

本能寺の変

明智光秀が謀反を起こし、織田信長を暗殺するイベント。条件は以下のとおり。

	条件
1	ゲーム内の日付が1582年以降の6月である。
2	織田信長が大名である。
3	織田信長、織田信忠、森蘭丸が二条城に所属している。
4	羽柴秀吉、黒田官兵衛が織田信長の家臣で姫路城に所属する。
5	明智光秀、斎藤利三が織田信長の家臣で二条城に所属する。
6	柴田勝家が織田信長の家臣で、一乗谷城に所属する。

津軽争乱

津軽為信が、南部家の混乱に乗じて謀反を起こすイベント。条件は以下のとおり。

	条件
1	ゲーム内の日付が1557年以降の5月である。
2	南部晴政が三戸城を居城としている。
3	石川高信、津軽為信が南部家の家臣として三戸城以外の城にいる。
4	南部信直、九戸政実が南部晴政の家臣として三戸城にいる。

●すべての大名に関連するイベント

プレイヤーがどの大名であっても発生するイベント。イベント名と発生条件は以下のとおり。

鉄砲鍛冶村

鉄砲鍛冶村の建設を許可した大名家が3未満であり、鉄砲鍛冶が来訪していないなら、以下の条件および確率で発生する。

	条件
1	九州にある城、または大阪城、雑賀城が居城のとき、3%の確率で発生。
2	それ以外の城が居城のとき、1%の確率で発生。

キリスト教布教許可依頼

キリスト教の宣教師が大名の元を訪れ、領地内での布教許可を求めるイベント。本願寺家か、あるいは僧侶でない武将が大名の場合、以下の条件および確率で発生する。

	条件
1	大名が切支丹であるとき、5%の確率で発生する。
2	九州にある城、または大坂城が居城であるとき、3%の確率で発生する。
3	1と2以外の場合、1%の確率で発生する。

幕府役職就任

大名が幕府の役職に就任する。一度就任すると、その大名家が滅亡しない限り、役職を務めることになる。条件は以下のとおり。

	条　件
1	それぞれの役職に就任している大名が存在しない。
2	管領「近畿」、奥州探題「陸奥」、四国探題「山陰、山陽」、関東管領「関東」、羽州探題「出羽」、九州探題「九州」に所属するすべての城を統治下におき、それぞれの地方に居城がある。

●織田信長に関連するイベント

プレイヤーの大名が、織田信長である時に関係してくる歴史イベント。

竹生島の悲劇

織田信長が琵琶湖の竹生島に出かけた際に、城を抜け出して遊びに出かけた信長付の侍女たちと侍女たちを弁護した寺の住職を全員処罰するイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2	織田信長が、安土城を居城とする大名である。
3	ゲーム中の日付が1581年以降の4月となっている。
4	安土城がすでに建っている。
5	森蘭丸が織田信長の家臣である。

正徳寺の会見

斎藤道三と織田信長が正徳寺で会見するイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2	ゲーム中の日付が1553年以降の4月となっている。
3	織田信長と斎藤道三の娘「帰蝶姫」が結婚している。
4	織田信長と斎藤道三がともに大名である。
5	斎藤義龍が斎藤道三の家臣である。
6	織田家と斎藤家の間に同盟関係がある。

岐阜城改名

織田信長が、稲葉山城を岐阜城と改名するイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2	織田信長が大名で、稲葉山城を居城としている。
3	織田信長が稲葉山城と那古野城を所有している。

安土城築城開始

織田信長が拠点を近畿地方に移すため、琵琶湖付近に安土城を築城することを決めるイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2	織田信長が観音寺城を居城とする大名である。
3	ゲーム中の日付が1月である。
4	「岐阜城改名」のイベントがすでに発生している。
5	織田信長が岐阜城を所有している。
6	観音寺城に金が15000以上ある。
7	安土城の建築を開始していない。

安土城築城中止

安土城の築城途中で、安土城を築城するために必要となる条件が満たせなくなった時に発生するイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	観音寺城を他の大名に取られる。
2	織田信長が死亡、もしくは織田家が滅亡する。

●その他の大名に関連するイベント

織田信長以外の有名な大名、羽柴秀吉、徳川家康、武田信玄、長尾景虎、毛利元就の動向に関連して発生するイベント。

天下友達

羽柴秀吉が小田原攻めの際に、源頼朝の木像がある寺を訪れて、頼朝の木像に話しかけるイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	羽柴秀吉が大名である。
2	羽柴秀吉が征夷大将軍である。
3	羽柴秀吉が小田原城を所有している。
4	織田信長が死亡している。

家康の苦悩

家康が信長の命を受け、妻の瀬名と長男の松平信康を自刃させるイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	ゲーム中の日付が1579年9月以降である。
2	織田信長、徳川家康、武田勝頼が大名である。
3	今川家が大名として存在していない。
4	松平信康、酒井忠次、服部半蔵、榊原康政が徳川家康の家臣である。
5	瀬名姫が徳川家康の妻である。
6	五徳姫が松平信康の妻である。

親子の相克～武田信玄の場合～

謀反を恐れた武田信玄が、長男、義信を幽閉するイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	ゲームのイベントが、まだひとつも発生していない。
2	ゲーム中の日付が1564年以降の7月である。
3	武田信玄が大名である。
4	武田義信、飯富虎昌、山県昌景が武田信玄の家臣である。
5	今川義元、武田信繁が死亡している。
6	今川氏真が大名である。
7	今川家、武田家の間に同盟関係がない。

関東管領就任

長尾景虎が、元関東管領・上杉憲政の要請を受けて関東管領に就任する。条件は以下のとおり。

	条　件
1	ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2	関東管領に就任している大名が存在しない。
3	長尾景虎が大名である。
4	上杉憲政が長尾景虎の家臣である。
5	ゲーム中の日付が1561年以降の3月である。

三矢の訓え

毛利元就が3本の矢を使い、3人の力を合わせるように諭すイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	ゲームのイベントが、まだひとつも発生していない。
2	毛利元就が大名である。
3	毛利隆元、吉川元春、小早川隆景が毛利元就の家臣である。
4	ゲーム中の日付が1557年の以降の11月である。

新宮党事件

毛利元就の謀略によって尼子家の中心勢力、新宮党を壊滅させるイベント。条件は以下のとおり。

	条　件
1	ゲームのイベントが、まだ1つも発生していない。
2	ゲーム中の日付が1554年以降の11月である。
3	尼子晴久は、コンピュータが担当する大名である。
4	毛利元就が大名である。
5	尼子国久、尼子誠久が尼子晴久の家臣である。
6	吉川元春が毛利元就の家臣である。

信長の野望・天翔記

●隠しシナリオ

メニュー画面で「新しく始める」にカーソルを合わせ、LとRボタンを押しながら、XとZボタンを同時に押す。すると、隠しシナリオ「本能寺の変」がプレイ可能になる。

は

は

バーチャコップ

●ランキングモード＆オプションプラス

途中でコンティニューしてもいいので、アーケードモードを、ステージ1、2、3の順にクリア(最後にファングを倒す)する。すると、タイトル画面にランキングモードが加わる。また、オプションに入ると難易度とクレジット数の設定内容が増えている他、新たにオプションプラス(ミラーモードなど)が選べるようになっている。

●ランキング＆オプションプラスを出すコマンド

セガのロゴとAM2研のロゴが続けて表示されている間に、リロードのボタン(パッドの場合)を押しながら方向ボタンを上、下、左、右の順に押すと、アーケードモードをクリアしなくてもランキングモードとオプションプラスが選べるようになる。なお、バーチャガンの場合は、最初に銃口を画面中央に向けて、上、下、左、右の順に画面外を1発ずつ撃つ。ただし、1発撃つごとに銃口が画面中央を向くようにしなければならない。

●背景が変化

前述の裏技を使用してオプションプラスを追加しておき、「BOOK KEEPING」の「NUMBER OF GAMES」の数字が80以上で4の倍数の時にデモ画面を出す。すると、サターン本体の内蔵時計の時間帯に応じて背景が変化する。内蔵時計の時間帯が6時～16時は青空が、16時～19時は夕焼けが、19時～6時は夜空が見られる。

●コマンド入力でミラーモードに

ステージセレクト画面で、S、R、S、S、S、R、R、Sの順にボタンを押す(Sはショットボタン、Rはリロードボタン)。この際、最後のショットボタンで選択したいステージのパネルを撃てるように調整する。すると、そのステージのみミラーモードでプレイ可能になる。同じ操作を他のステージにも行えば、他のステージもミラーモードでプレイできる。

●ネームエントリーのタイムを増やす

ネームエントリーの画面で、他の文字を撃たずに「BS」だけを10回連続で撃つ。そこで、悲鳴が聞こえたら成功。残りタイムが99に増える。

●エンディングが見られる

各ステージのボスが出現する時に、BとXとZボタンを同時に押し続ける。そうすると、そのステージのエンディングを見ることができる。この裏技を使えば、ステージ3をクリアするだけで真のボス、ファングと戦うことができる。

●ポーズの表示を消せる

ポーズ中に、XとYとZボタンを同時に押し続けると、ボタンを押しているあいだ「PAUSE」の表示が消える。また、ポーズ中にXとYとZボタンを一緒に押しながらLボタンを押すと、ポーズ中のカーソルが消える。なお、これらの裏技はコントロールパッドでしかできない。

●ガンセレクト

アドバタイズデモ中のセガのロゴかAM2研のロゴの表示中に下記のコマンドを入力し、オプションプラスモードのガンセレクトをオンにする。すると、ポーズ中にリロードの操作をすることで、好きな銃を選択できる。コマンドは、パッドの場合はリロードボタンを押しながら方向ボタンを、下、上、右、左、上、上、左、右の順に押す。バーチャガンの場合は、画面中央に照準を合わせたところから、下、上、右、左、上、上、左、右の順に画面外を撃つ。ただし、1回画面外を撃つごとに照準を画面中央に戻すこと。なお、この裏技はサターン本体のメモリに空きがない場合はできない。

バーチャコップ2

●いきなりファングと戦える

ステージセレクト画面で「BEGINNER」の文字の下にある矢印を4回続けて撃つ。すると、真のボス、ジョー・ファングといきなり戦うことができる。

●キャラセレクト
まず、サターン本体にコントロールパッドを接続しておく。そして、ステージセレクト後に、X、Y、Zのいずれかのボタンを押し続ける。すると、ステージの最初と最後のシーンで登場するキャラを選択することができる。登場するキャラはXボタンの場合はレイジ、Yボタンの場合はスマーティ、Zボタンの場合はジャネットになる。なお、この裏技はバーチャガンではできないので、バーチャガンでプレイする場合はCDのアクセス後に差し替える必要がある。

●オプションプラス
ゲームを一度クリアしたあとにオプションモードへ入ると、クレジットの項目に無制限モードが追加され、無限コンティニューが可能になる。また、オプションモード内に、もう1種類の画面(オプションプラスモード)が追加される。オプションプラスモードには、日本語／英語のメッセージ切り替えができる「LANGUAGE」、ステージが左右反転するミラーモードが選択できる「MIRROR」、プレイデータを閲覧できる「BOOK KEEP」、さらに「????????」の項目がある。

●ビッグヘッドモード
FILE4を1回クリアし、「BOOK KEEP」の「NUMBER OF GAME」を58以上にして追加オプションに入る。すると、オプション画面の「????????」が「BIG HEAD」となり、2頭身のキャラクターでプレイできる。

●スペシャルウェポンが使える
まず、オプションプラスモードの「????????」の項目を開いておく。次に、2P側のコントロールパッドで、セガのロゴが表示されている時に、上、上、下、下、A、B、Cの順にボタンを押す。そして、ガンセレクトモードをONに設定し、プレイ中にリロードの操作をすると、スペシャルウェポンが選択できる。

●アドバタイズでスタッフロール
アドバタイズでブルが登場するシーンの前に、1P側と2P側のAボタンを押し続けると、スタッフロールが流れる。

●オープニングデモをスキップ
トリガーを引きながら(ショットボタンを押しながら)スタートボタンを押すと、ゲームスタート時のオープニングデモをスキップできる。

●オプション画面のCGを見られる
オプション画面の1ページ目でLとRボタンを同時に押す。すると画面の文字が消えてバックのCGのみを見ることができる。

●PAUSE表示を消去
ゲーム中にポーズをかけて、X、Y、Zボタンを同時に押す。すると、ポーズ中の文字表示を消すことができる。

●敵キャラがランダムに登場
まず、オプションモードに「OPTION PLUS」を追加する。(やり方は、ゲームをクリアするか、1P側にバーチャガン、2P側にコントロールパッドを接続し、パッドを使ってタイトル画面で、上、下、上、下、A、X、B、Y、C、Zの順にボタンを押す)。そのあと、モード選択画面でRを押しながら「ARCADE」を選択すると、敵の出現パターンがランダムになる。

●すべての条件を満たす究極の裏技
1P側にバーチャガン、2P側にコントロールパッドを接続し、パッドを使って、タイトル画面で、上、下、上、下、A、X、B、Y、C、Zの順にボタンを押す。すると、最初からフル装備でプレイできる。そして、スペシャルウェポンの使用やビッグヘッドモードなど、裏技その他のすべての条件がそろっている。

バーチャファイター（バーチャファイター リミックス）

●デュラルを使用可能にする
アーケードモードかVSモードのキャラクター選択画面で、下、上、右、左とAの同時押しの順にボタンを押す。成功した場合は効果音が鳴り、デュラルがプレイヤーキャラクターとして使えるようになる。ただし、段位認定モードでは使うことができない(効果音は聞こえる)。デュラルの技コマンドは以下の表を参照。

デュラル 技表

技名	コマンド	備考
烈掌	PP	
業重ね	PK	
烈掌脚	PPK	
ダブルジョイントバット	→PK	
エルボーハンマー	→←P	
連環腿	→→KK	
雷龍飛翔脚	→→P+K+G	
肘打ち	→P	
旋蹴り	⬇K+G	
旋風蹴り	←←K	
回転地擂り脚	⬅↙↓↘➡K	
後転地擂り脚	➡↘↓↙⬅K	
散弾撃	PPP	
散弾裏蹴り	PPPK	
鉄山靠	←→→P+K	
連捶背旋腿	→→P+KPPK	
旋風牙	K+G	
連拳旋風牙	PK+G	Pヒット後にK+G
アックスラリアット	→→P	
ニーアタック	→K	
トーキック	↓K	
ジャックナイフキック	↘K	
追い打ち攻撃		
飛翔撃	↑P	敵ダウン時
槌下炮	↘P	敵ダウン時
投げ技		
心意把	↙→P	投げ間合いで
鶴子穿林	←↘P+K	投げ間合いで
影霞	⬅➡P	投げ間合いで
天地頭落	→↓P	投げ間合いで
柳車旋転	←P	投げ間合いで
ボディリフト	←←P	投げ間合いで
スプラッシュマウンテン	↓Kを当てて↓↘→P+K+G	
マシンガンニーリフト	↓→K	しゃがんだ相手に
ブレーンバスター	P+G	投げ間合いで
ボディスラム	→P	投げ間合いで
ジャイアントスイング	←↙↓↘→P	投げ間合いで
ダブルアームスープレックス	↙P+K+G	しゃがんだ相手に
アイアンクロー	↓P	しゃがんだ相手に
パワーボム	↘P+K+G	しゃがんだ相手に

※記号の見方：P＝パンチ　K＝キック　G＝ガード　＋＝同時押し　➡＝矢印方向に長く入れる

●簡易キャラセレクト
VSモードで勝負がついたら、すぐにLかRボタン(1P側、2P側のどちらでも可)を押し続けると、簡易キャラセレクトモードに入れる。このモードでは、次の勝負で使用するキャラクターとカラー(AおよびCのボタンで異なるカラーが選べる)、およびリングを選べる(勝者側のみ)。なお、あらかじめタイトル画面で方向ボタンの上を17回押してから、スタートボタンでオプションモードに入ってこのコマンドを使うと、選べるキャラにデュラルが加わる。

●スペシャルオプション
タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されている時に、方向ボタンの上を12回押したら、すぐにスタートを押してオプションに入る。この時「KO!」の音声が聞こえたら成功。オプション画面でカーソルをEXITの下へ移動させてAを押すと、新たな項目が出現し、ステージセレクトとリングサイズの設定ができるようになる。

●段位認定モード
アーケードモードを一度最後までクリアすると、タイトル画面で段位認定モード(ランキングモード)が選べるようになる。なお、タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されているあいだに、右下とCとYとLとRボタンを同時に押したままスタートボタンを押すと、アーケードモードをクリアしなくても段位認定モードが選べるようになる。

●マスクと帽子が取れるようになる
段位認定モードが選べるようになると、カゲのマスクがはずれた状態になる。また、プレイ中にパイが攻撃を受けると、帽子が落ちるようになる。

●真のアーケードモード
タイトル画面でXとYとZボタンを同時に押す。成功すると、タイトルのセガロゴの表示などが変化して、アーケードモードのシステムが業務用のものになる(コンティニュー時にキャラクター変更ができない、フリープレイ表示、ポーズ不可、リプレイのスキップがスタートボタンのみとなる)。

●デモにスタッフ名を表示
タイトル画面のあとのアドバタイズデモが流れている時にAボタンを押し続ける。すると、サターン版「バーチャファイター」の開発スタッフ名が表示される。

●エンディングリプレイの視点を固定
アーケードモードでデュラルのステージまで進んだら、3本目をうまくドローで終了させる。ただし、この時、結果的にプレイヤー側が勝利するようにうまく調整しなければならない(例えば、1本目をプレイヤーが勝ち、2本目をドローにするといったぐあいに)。成功すれば、エンディングのリプレイの視点がリングの中央に固定された状態になる。

●リングを消す
アーケードモードをクリアして、ネームエントリー画面になったら、コントローラでリセット(AとBとCボタンを同時に押しながらスタートボタンを押す)する。すると、再びゲームを始めた時に、リングが表示されなくなる(見えないだけで、実際にはある)。元の状態に戻したい場合は、一度タイトル画面からアドバタイズデモに進ませればOK。なお、この技は「バーチャファイターリミックス」では使えない。

●カゲの声が2種類のみになる
VSモードのプレイ中、どちらかのプレイヤーの連勝表示が4N+3(3勝、7勝、11勝…。以下4勝づつ増えていく)の時にカゲを使用し、なおかつカゲのステージ(簡易セレクトモードを使うと確実)で勝負する。すると、相手の体力が51以上なら「南無〜」、50以下の場合は「修行が足りん!」の音声しかしゃべらなくなる。

●鉄山靠投げ
アキラが鉄山靠を出したら、それをガードするか離れた場所でかわす。そしてすぐに投げ技(G+Pでも、コマンドの投げ技でも可)を入力すると、間合いに関係なく無条件でアキラを投げることができる。

バーチャファイター2

●デュラルを使用可能にする
キャラクター選択画面で、下、上、右、左とAの同時押し、の順にボタンを押す。すると、デュラル(銀色)をプレイヤーキャラクターとして使うことができる。また、同じ要領で、下、上、左、右とAの同時押し、の順にボタンを押すと、金色のデュラルを使用できるようになる。デュラルの技コマンドは以下の表を参照。

デュラル 技表

技名	コマンド	備考
烈掌	PP	
業重ね	PK	
烈掌脚	PPK	
コンボエルボー	PP→P	
コンボエルボーサマー	PP→P(↗or←)K	
エルボー	→P	
エルボーサマー	→P(↖or←)K	
ダブルジョイントバット	→PK	
エルボーハンマー	→P←P	
膝蹴り	→K	
ライジングニー	⬇→K	

技名	コマンド	備考
右端脚	→→K	
連環腿	→→KK	
流影脚	→→→K	
虎脚背転	↖↖K	
水車蹴り	↖K+G	
地走り	↙K	
幻葉	←K+G	
旋蹴り	↓K+G	
浮身連脚	→→K+G	
雷龍飛翔脚	→→P+K+G	
後転	→↘↓↙←	
後転地擂り脚	→↘↓↙←K	
躍歩頂肘	→→→P	
箭疾歩	→←→→P	
鉄山靠	←→→P+K	
ヘッドバット	↘→P+K	
追い打ち攻撃		
槍下炮	↘P	敵ダウン時
ストンピング	↘K	敵ダウン時
投げ技		
心意把	↘→P	投げ間合いで
鶴子穿林	←↘P+K	投げ間合いで
大纏崩捶	→←→P+K	投げ間合いで
影霞	→←P	投げ間合いで
刀霞	P+K+G	投げ間合いで
弧延落	←P	投げ間合いで
ネックブリーガードロップ	→→P	投げ間合いで
ボディリフト	←P	投げ間合いで
スプラッシュマウンテン	↘↘P+K	投げ間合いで
マシンガンニーリフト	⬇K	しゃがんだ相手に
ブレーンバスター	P+G	投げ間合いで
フランケンシュタイナー	↗K+G	投げ間合いで
タイガードライバー	↘P+K+G	しゃがんだ相手に
ジャイアントスイング	←↙↓↘→P	投げ間合いで
返し技		
外門頂肘	G←P	上右P返し
揚炮	G←P	上左P返し
単翼頂	G←P	上K返し
背歩裏肘	G↙P	中K返し
翻身単打	G↓P	下P返し
双拍手	G↓P	下K返し
上歩衝靠	G↙P	中K返し
外門頂肘	G↙P	肘返し
小手返し	↓P	

※記号の見方：P＝パンチ　K＝キック　G＝ガード　+＝同時押し　➡＝矢印方向に長く入れる

●オプション+(プラス)モード
何回コンティニューしてもかまわないので、同じキャラクターを使用して、対コンピュータ戦(モードはアーケード、エキスパート、ランキングのどれでも可)をクリアする。そして、一度エンディングを見たあとにオプションに入ると、新たなオプション画面が1つ増えている。

●特別なエンディングを見る
エネミーレベルをハードに設定して、１人プレイで最後の敵、デュラルまで勝ち進む。(何回コンティニューしてもかまわない)。そして、デュラルをリングから落とさずにKO勝ちすると、特別バージョンのエンディング映像を見られる。ただし、途中で乱入されたり、コンティニュー時にキャラクターを変更した場合は見ることができない。

●ウォッチモードの視点を変更
ウォッチモードの時にXボタンを押すと、画面のカメラアングルがランダムに変化するモードになる。再びXボタンを押すと、元の状態に戻る。

●BGMを「VF」版にする
キャラクター選択画面でRボタンを押し続けて、そのままバトルが始まるまで待つ。すると、BGMが「バーチャファイター」のサラステージのものになる。同じ要領で、2P側のRボタンを押し続けると、「バーチャファイター」のジャッキーステージのものになる。

●ネームエントリーの条件
ネームエントリーは、オプションで難易度や体力がデフォルト設定(初期状態)になっている時か、ランキングモードでプレイしている場合のみ可能。

●ネームエントリーのお楽しみ
勝敗が決まってからネームエントリー画面になるまで、XとLボタンを同時に押し続けていると、動きがスローになる。同様に、上とAとZボタンを同時に押し続けると、文字がシュンの攻撃を、XとYとZとLとRボタンを同時に押し続けるとデュラルの攻撃をしてくるようになる。

●スローリプレイ
KO勝ちしたあと、リプレイ画面になる前にAとBとCボタンを押し続けると、リプレイの動きがスローになる。なお、この裏技はアーケード版と異なり、回数制限がない。

●勝ちポーズセレクト
勝負に勝った直後、G、P、Kボタンのいずれかを押し続けていると、好きな勝ちポーズが見られる。(種類はそれぞれのボタンに対応している)

●座盤跌投げ
舜帝VSジェフリー戦で、舜帝が座盤跌で座っている時に、ジェフリーがパワーボムのコマンドを入力すると、間合いに関係なく投げることができる。

●外門頂肘トラップ
相手がアキラかデュラルの時に、こちらが単発の上段キックを出す。それを外門頂肘で返してきたら、すかさずガードボタンでキックをキャンセルする。すると、相手が小刻みに震える。なお、この状態でこちらがガードボタンを連打すると、互いの位置関係がおかしくなる。さらに、ガードボタン連打中に方向ボタンを左右に押すと、相手をリングアウトにすることもできる。

●2人一緒に勝ちポーズ
まず相手との体力に差をつける。次に体力が多いキャラが、体力の少ないキャラの背後を取っている状態にする。そのままでリング際まで移動して時間切れになるまで待ち、時間切れになった直後に体力が少ないキャラがリングから落ちる(相手に押し出されて、足から落ちる)と、負けたキャラが勝ったキャラと同じ勝ちポーズをとる。

●キー配置の簡易セレクト
キャラクター選択画面か、チームバトルの途中結果画面でLかRボタンを押すと、画面下に現在のキー設定が表示される。この時、方向ボタンを左右に押すと、キー設定を変えることができる。

●スタッフロールの残像を増やす
エンディングのスタッフロール(途中でキャラクターを変えたり、乱入対戦をせずにクリアすると見られる。デュラルには負けても可)が流れている時に、ガードボタンを押すと、キャラの残像が増える。

●負け鷹が出現する
ジャッキーのステージ(モードは何でも可)でプレイしている時に、1P側と2P側のXとYとZボタンを同時に押し続けると、山の彼方から鷹が出現する。さらに、CPU戦で相手よりも体力が多い状態で負けた場合(リングアウトなど)、方向ボタンの上を押したままコンティニューせずに待っていると、ゲームオーバーと同時に負けたキャラクターが鷹に連れていかれる。

●メッセージが出る
サターン本体とパワーメモリーの両方にゲームデータがある場合、本体とパワーメモリーの選択画面に、内蔵時計の日付に応じてメッセージが表示される。例えば1月1日には元旦、9月23日にはアキラの誕生日のメッセージが出る。

バーチャファイターキッズ

●デュラル使用コマンド
キャラ選択画面で、下、上、右、左とAの同時押しの順にボタンを押すと、銀色デュラルを使えるようになる。同様に、下、上、右、右とAの同時押しの順にボタンを押すと、金色デュラルを使ってプレイできるようになる。

●クリスタルデュラル出現
ランクハードでクリアすると、クリスタルデュラルと闘うことができる。さらにステージに水がない状態でプレイできる。

●クリスタルデュラル使用コマンド
デュラル使用コマンドで、銀色、金色のどちらでもかまわないのでデュラルを選択する。そして、ロード中にCボタンを押し続けるとクリスタルデュラルが使用可能になる。

●キッズモードでお手軽針鼠弾
キッズモードでカゲを使用中に、下とPとGボタンを同時に1秒間押し続け、Gボタンだけを放すと針鼠弾が8回出る。

●記録モードの隠し機能
「VS RECORD」でスタートを押すと、さらに詳しいデータを見ることができる。また、「TIME RECORD」でLかRボタンを押すとスクロールが速くなる。

●観戦モードのカメラアングル変更
観戦モード中に何かボタンを押すと、ボタンに対応してアングルが切り替わる。

●コンボつく〜るの便利機能
コンボつく〜るモードで2P側のZボタンを2回押すと、インフォのメッセージを消すことができる。

●つく〜るマスターモード
まず、スペシャル使用回数を1P、2Pともに無限に設定する。そして、キャラ選択画面でキャラを決めたあと、ノーマルにカーソルを合わせて上を10回以上押す。画面に「TUKUURU MASTER MODE」と出れば成功。このモードでは、コンボつく〜るモードで作ったコンボでも先行入力が可能になり、アキラスペシャルや針鼠弾も簡単に出せるようになる。

●ワイヤーフレームモード
ノーマルとキッズの選択をする時に、Lボタンを押しながら決定すると、キャラクターがワイヤーフレームで表示されるようになる。

バーチャファイターCG ポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント～

●音声のモードを変更する
メインメニュー画面でXボタンを押しながらオートプレイを選ぶと、映像はオートプレイのままカラオケのサウンドが流れる。同様にXボタンを押しながらカラオケを選ぶと、カラオケ映像+ボーカル入りのサウンドになる。

バーチャファイターCG ポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～

●音声のモードを変更する
メインメニュー画面でXボタンを押しながらオートプレイを選ぶと、映像はオートプレイのままカラオケのサウンドが流れる。同様にXボタンを押しながらカラオケを選ぶと、カラオケ映像+ボーカル入りのサウンドになる。

バーチャルカジノ

●ムービーモード
サウンドテストで、全部の曲を再生する(イントロだけでもOK)。その後RとXボタンを押しながらサウンドテストを抜けると、ゲーム中のすべてのムービーを見ることができる。

●フリープレイモードで大金持ち
フリープレイモードのスロットマシンで所持金が999万9900$になるまでコインを借

りる。その後さらにコインを借り、EXITを選んで換金すると大金持ちになれる。

バーチャル競艇

●隠しアイテムのペラが手に入る
競艇英雄列伝モードの実技試験で一度も負けずに3勝すると、教官が現役時代に使っていたというありがたいペラが手に入る。

●艇が突然加速
レース中に敵艇と敵艇の間を無理やり進むと、プレイヤーの艇が一時的に加速する。

バーチャルハイドライド

●復活技
主人公が死んでしまった時、ゲームオーバー画面が出る前にメニューを開く。ここで体力回復アイテムを使用すれば、主人公が復活する。

バーチャルバレーボール

●スタッフロール
モードセレクト画面で、Xを5回、Yを14回、Zを4回の順に押す。その後インフォメーションのプレイングマニュアルを選択すると、スタッフロールが見られる。

●選手の動作パターンが見られる
モードセレクト画面で、Xを3回、Yを8回、Zを11回の順に押す。その後インフォメーションのテクニカルタームを選択すると、AかCボタンを押すことによって選手の動作パターンが見られる。

●女性選手でプレイ
モードセレクト画面で、Xを7回、Yを1回、Zを12回の順に押す。その後ゲームを始めると、女性選手でプレイできる。

●女性選手の動作パターンが見られる
モードセレクト画面でXを13回、Yを15回、Zを20回の順に押す。その後インフォメーションのバレーボールガイドを選択すると、女性選手の動作パターンが見られる。

●国旗と手を回転させる
モードセレクトのチームセレクト画面かジャンケンの画面で、スタートを押しながら方向ボタンを押すと、国旗や手を回転させることができる。

●突然試合終了
ゲーム中にポーズをかけ、メニュー画面が出ていない時に、XとYとZボタンを押しながらポーズを解除する。すると、いきなり試合が終了してしまう。

バーチャレーシング セガサターン

●スーパーカーが使える
グランプリレースでゴーカートからF1までのすべてのレースで優勝する。その後、プラクティスモードの車種選択画面でZボタンを押すと、スーパーカー「F-200」が使える。

●ナイトレース
モード選択画面で、AとXとYとZとスタートボタンを同時に押すと、夜のコースでレースができる。モード選択画面で再度入力すると昼のレースに戻せる。

●オリジナルコース
グランプリレースのネームエントリーで「XYZ」と登録する。その後AとBとCとスタートボタンを同時に押してリセットする。すると、オリジナルコース7種類が追加される。またプラクティスモードではグランプリモードと同様に16台のマシンとレースが可能になる。

●車が回転
車種選択画面でLやRボタンを押すと、マシンを回転させることができる。

バーニング レンジャー

●BGMオンリーモード
イリア、ショウ、ティリスを使用して、ナビゲーションのないBGMのみのゲームをプレイできる。各キャラクターの使用法は以下のとおり。

イリア
特別救助者の土橋氏＆瀬津丸氏のメールに記載されているパスワードを使うと、イリアを使ってミッション1、2をプレイすることができる。

ショウ
特別救助者の幡谷氏のメールに、ショウを使ってミッション1をプレイできるパスワードが、同じく瀬津丸氏のメールにミッション2、3をプレイできるパスワードが書かれている。

ティリス
特別救助者である大島氏の1通目のメールに、ティリスを使ってミッション1をプレイできるパスワードが書かれている。

●ムービーテスト
特別救助者の大島氏から届く2通目のメールに、ムービーを鑑賞できるようになるパスワードが書かれている。

●ナビゲーションテストモード
特別救助者の中部長から届くメールに、ナビゲーションテストができるパスワードが書かれている。このモードでは、収録されたすべてのナビゲーションと音声パターンを聞くことができる。なお、AとBとCとスタートボタンの同時押しでタイトル画面に戻れる。

●バーニングシップステージをいつでもプレイ
ミッション3の最後に登場する要救助者のニールから届く2回目のメールには、ミッション4での「バーニングシップステージ」をいつでもプレイできるための条件が記載されている。

●「NiGHTS」のエリオット＆クラリスが登場
サターン本体に「バーニングレンジャー」「ナイツ」「クリスマスナイツ」のバックアップデータがある時に限り、ミッション2のどこかにランダムでエリオットとクラリスが特別要救助者として登場する。

バイオ ハザード

●違うコスチュームでプレイ
メニュー画面で、2P側コントローラのLとRを押しながら、1P側で「NEW GAME」にカーソルを合わせてスタートボタンを押し続ける。すると新しいコスチュームでプレイできるようになる。

●バトルゲームがプレイできる
サターン本体にセーブデータがある状態で、「PRESS START BUTTON」の表示中に、2P側のコントローラを使って、X、Y、Z、スタートの順にボタンを押す。

ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ

●ビッグアイが使える
モードセレクト画面で、左、右、左、右、X、Y、Zの順にボタンを押す。笑い声が聞こえれば成功。モードセレクト画面に「BOSS SELECT」と表示され、ストーリーモードとVSモードでボスキャラのビッグアイが使えるようになる。

●COMキャラのコマンド表示
モードセレクト画面で、X、X、Y、Y、Z、Zの順にボタンを押す。するとモードセレクト画面に「COMMAND DISP」と表示され、COMキャラのコマンドが画面に表示されるようになる。

●簡易オプション
VSモードの対戦結果表示中に、LかRボタンを押し続けると、簡易オプションモードに入れる。

はいぱぁセキュリティーズS

●片手で操作できる
カードは左から順に、L、X、Y、Z、Rボタンに対応している。決定はAかCボタンで行える。

ハイパーデュエル

●フリープレイ
一度ゲームをクリアすると、クレジットを無限にできる。

HYPER REVERTHION (ハイパーリヴァーシオン)

●ミサラ＆クーマの隠し技
ミサラ：ジャンプ中にCを押しながらBボタンを押すと、ブーストゲージがある限り空を飛べる。
クーマ：下を2回押してAを押し、そのままAを押し続ける。その後Aを放すと、Aを押した時間に比例して威力が上がる隠し技を使える。

●隠しグラフィック
難易度「MANIA」でストーリーモードをクリアすると、クリアしたキャラのおまけグラフィックを見られるようになる。

●ランダムセレクト
「TRY MODE」でキャラ選択時に、X、Y、Zボタンのいずれかを押すと、対戦相手がランダムで決定される。また、「VS MODE」のキャラ選択時にXボタンを押すとプレイヤーキャラが、Zボタンを押すとプレイヤーキャラのレベルが、Yボタンを押すとその両方がランダムにセレクトされる。

●ボスが使用できる
「STORY MODE」を8キャラ全員でクリアすると、「TRY MODE」と「VS MODE」でボスキャラが使用できる。

BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ

●ステージセレクト
タイトル画面で「STARTS・OPTION」と表示されているあいだに、B、上、Z、Z、B、A、B、Yの順に押す。(入力に成功すると音がする)すると、プレイ中に上とLボタンを同時に押すことで先のシーンに進めるようになる。同様に、下とLボタンを同時に押せば前のシーンへ戻れる。

爆れつハンター

●スペシャルモード
ゲームを1回クリアするとスペシャルモードが追加され、2つのミニゲームと1〜5話までのムービーが楽しめる。

ぱすてるみゅーず

●隠しモード
タイトル画面で、上、下、左、右、Bの順にボタンを押す。入力に成功すると画面の右下にぷちゃまるが表示され、下記のコマンドを入力することでさまざまな効果を得られる。

残像がつく
タイトル画面で、左、下、右、下、Bの順にボタンを押す。入力に成功すると画面の右下にぱなこが表示され、ゲーム中に音玉に残像がつく。

ぱなこでプレイ
「たいむでみゅーず」か「ちゃれんじみゅーず」で、Zボタンを押しながらAボタンで決定する。

COMと対戦
「たいけつみゅーず」のハンデ選択画面で、上、左、下、右、Bの順にボタンを押す。入力に成功すると、ぱなこの上にCOMと表示され、このあと、同じコマンドを入れるとCOMの難易度がアップ。Rを押しな

からスタートボタンを押すと対戦が始まる。

ステージセレクト

「ひとりでみゅーず」のステージ選択画面で、Zを押しながら方向ボタンの左か右を押すと次のステージに進める。Yボタンを押すと前のステージに戻る。Xボタンを押すとボスステージから始められる。

「たいむでみゅーず」でステージセレクト

モードセレクト画面で右とYボタンを押しながら選択する。選択方法については上記のステージセレクトと同じ。

パズルボブル2X

●裏面をプレイする

タイトル画面で、X、左、右、Xの順にボタンを押す。入力に成功すると画面の右下に「どらんく」が表示され、「ひとりでパズル」の内容が「ANOTHER WORLD」(裏面)になる。

●バブルが爆発

タイトル画面で、下、Z、上、Zの順にボタンを押す。入力に成功すると画面の右下に「もんすた」が表示され、バブルが割れる時に爆発が起きるようになる。この時さらに、タイトル画面で、右、Y、Y、左の順にボタンを押す。すると裏面でかつバブルが爆発するようになる。

●キャラセレクト

ステージをクリアしたら、クリアタイムの表示が消えるまで特定のボタンを押し続ける。すると、次のステージからプレイヤーキャラを変更することができる。詳しくは下の表を参照。

ABXZ	がーご
ACYZ	かじゃく
BCXY	もんすた
ABCL	ばぶるん(1P)&ぼぶるん(2P)
ABXL	うーるん
ACZL	がらーにょ
AXZL	びるがん
BCYL	どらぼー
BXYL	ばぶるんろぼ
ABZR	ばっきぃ

ACYR	ぴかーる
AYZR	ちゅんちゅん
BCXR	まいた
BXZR	ちょっきんたぁ
CXYR	どらんく
XYZR	イラストばぶるん(1P)&イラストぼぶるん(2P)
AYLR	ハンドル
BXLR	パソコン
CZLR	ウサギ

パズルボブル3

●裏面をプレイする

タイトル画面で、A、左、右、Aの順にボタンを押す。入力に成功すると右下に「どらんく」が表示されて裏面をプレイできるようになる。

BATSUGUN

●クレジット増加

ゲーム中にポーズをかけ、ポーズをかけた方のコントローラでA、B、A、B、X、A、Bの順にボタンを押す。すると、入力するたびにクレジットが増加する。

●アイスマンの素顔

1人プレイでTYPE-Cのアイスマンを使ってクリアし、エンディングが始まるまでAボタンを押し続ける。すると、アイスマンの素顔を見られるエンディングになる。同様に、AボタンとBボタンを押し続けると、さらに違うバージョンのエンディングを見ることもできる。

ハットトリックヒーローS

●熊谷チームが使える

「アーケード」以外のモードを選択して、チームセレクト画面で、LとRボタンを押しながらチームを決定する。すると、熊谷チームを使用してプレイできる。ただし量チームが熊谷チームを使って対戦することはできない。

●ユニット数が99になる

PK戦以外のモードで、LとRボタンを押しながら自分のチームのエースを決定する。すると、4人分全員のユニットがMAXの99の状態でプレイできる。

ぱっぱらぱおーん

●シーンクリアコマンド

ゲーム中に、RとXとCとスタートボタンを同時に押すと、次のシーンに進むことができる。

バトルガレッガ

●機体性能が選べる

機体選択画面で決定するボタンによって機体の性能が変わる。

ボタン	性能
A	標準
B	スピードが少し速い
C	当たり判定が少し小さい
AとBとCの同時押し	スピードが少し速く、当たり判定も少し小さい

●隠しフォーメーション

同じアイテムを続けて見逃してからオプションアイテムを取ると発動する。

フォーメーション	条件
ワイド	小さいショットアイテムを5つ見逃す。
ホーミング	ウェポンアイテムを5つ見逃す。
サーチ	オプションアイテムを5つ見逃す。
シャドー	ボーナスアイテムを5つ見逃す。
チェーン	2P同時プレイ時に、上記のどれかを満たすと50%の確率で発動する。

●「魔法大作戦」のキャラ使用

タイトル画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、A、B、Cの順にボタンを押すと、オプションのゲストキャラをONにしなくても「魔法大作戦」のキャラが使えるようになる。

バトルバ

●対戦プレイのロード画面が変わる

サターンの内蔵時計が、ある特定の日付の場合、対戦プレイでコースを決定したあとのロード画面の絵が変わる。ロード画面と日付は右上の表を参照。

ロード画面	期　間
正月	1月1日〜4日
バレンタイン	2月14日
夏休み	7月25日〜8月15日
宿題	8月16日〜9月1日
クリスマス	12月24日・25日

●ボスキャラが使える

ストーリーモードをクリアするたびに、特定のボスキャラが使えるようになる。ストーリーモードを1回クリアすると「Gell Bates」が、2回クリアすると「Dorry Yates」が、3回クリアすると「Gato Yamada」が使えるようになる。

●マシンがなくてもレースに参加

対戦中に自分のマシンが破壊されてドライバーだけの状態になっても、対戦相手をジャマしたりすることができる。操作法は、方向ボタンで移動、LとRの同時押しで無敵状態に、その他のボタンでジャンプすることができる。

バトルモンスターズ

●対戦ステージを選択できる

VSモードでキャラを選択後に、AかCボタンを押し続けると対戦ステージが選択できるようになる。

●シオンの隠し必殺技

シオン使用中に、→→A+Bというコマンドで、円月滑刃という隠し必殺技を出すことができる。

花組対戦コラムス

●シンデレラモードで隠しキャラが使用できる

シンデレラモードを選択する時に、LとZを押しながらCボタンで決定すると、あやめと三人娘が使える。同様に、RとXを押しながらCボタンで決定すると米田が使えるようになる。

●宝石の種類が増える

「サクラ大戦」のクリアデータがバックアップ内にあると、クリアしたキャラに対応する宝石が選べるようになる。

●ストーリーモードで隠しキャラが使用できる

ストーリーモードのステージ2で以下の条件を満たすと、次のプレイから隠しキャラが使用できる。

あやめ

カンナを選んでストーリーモードをプレイし、あやめとの会話で「言うことを聞く」を選択する。

三人娘

李紅蘭を選んでストーリーモードをプレイし、三人娘との会話で「デートに誘う」を選択する。

米田

アイリスを選んでストーリーモードをプレイし、米田との会話で「浪曲を聞く」を選ぶか、タイムオーバーにしてしまう。

●ステージセレクト

まず1人専用を選び、ルール選択画面で「パズル」にカーソルを合わせて、右とRとZを押しながらAボタンで決定する。そのあと好きなキャラを選んでゲームを始めれば、隠しステージを含めた全ステージが選べるようになる。

バブルシンフォニー

●ひみつのおぷしょん

「げーむすたーと」か「おぷしょん」を選択する画面で、左、右、左、右、A、B、C、Bの順にボタンを押す。

●バブルボブルモード

タイトルデモ画面で、A、B、A、B、A、B、右、Cの順にボタンを押すと「バブルボブル」モードがプレイできる。

●フルパワーモード

タイトルデモ画面で、下、A、B、C、左、右、左、Cの順にボタンを押すと、キャラクターのスピードと泡の連射がフルパワー状態で始められる。

●スーパーモード

「TAITO」と「VING」のロゴが表示されたあと、バブルンの後ろのカーテンが開く前に、上、C、右、B、A、左、C、下の順にボタンを押す。すると、通常とは異なる敵が出現する「スーパーモード」がプレイできる。

●人間モード

タイトルデモ画面で、左、下、上、B、右、C、A、右の順にボタンを押すと、キャラクターが人間に変わる。

●ボーナス確実

タイトルデモ画面で、B、A、B、A、B、A、左、Cの順にボタンを押す。すると、ミスしても隠し部屋に行けるようになる。

BULK SLASH

●女の子のお叱りの声が聞ける

ネームエントリーで「SEX」と入力する。

バロック

●合成アイテム法則

表のとおりにアイテムを組み合わせればいろいろなアイテムが手に入る。組み合わせは下の表を参照。

焼肉+焼肉	通常の肉
炎虫+剣系	炎浄の剣
氷虫+剣系	氷結の剣
雷虫+剣系	雷鳴の剣
炎虫+コート系	耐炎のコート
氷虫+コート系	耐氷のコート
雷虫+コート系	耐雷のコート
からの箱+剣系	無防備の箱
からの箱+コート系	無防備の箱
からの箱+偽麗系	無防備の箱
からの箱+箱系	箱の箱
からの箱+文様系	文様の箱

あ
か
さ
た
な
は
ま
や
ら
わ〜ん

ハングオンGP '95

●時間制限がなくなる
モードセレクト画面でタイムトライアルにカーソルを合わせ、右、左、上、下、Zボタンの順に押してから決定する。

●11台目のスペシャルマシン
すべてのコースで優勝し、エンディングを見たあとにゲームを始めると、使用できるマシンが10台に増える。その後、どのコースでもいいから1周29秒を切るレコードタイムを出すと、これまでのマシンとは比較にならないほどの性能を持つスペシャルマシンが選択可能になる。

●隠しコース出現
オプション画面に入り、何もせずにBボタンを押してモードセレクト画面へと戻る。次に、R、R、L、R、Rの順にボタンを押すと、通常は選べない4〜6番目のコースを含めたすべてのステージが選べるようになる。

●エンデュランスモードが選べる
アドバタイズデモ中に、上、下、右、左の順にボタンを押してから、XとYとZボタンを同時に押す。すると、モードセレクト画面で「エンデュランス」をすぐに選べるようになる。

●アルバトロスに追われる
「Albatross Cliff Reef」コースでプレイしている時に、逆走したまま230km以上のスピードを出すとアルバトロスに追いかけられる。

犯行写真 〜縛られた少女たちの見たモノは?〜

●名前変更
新規ファイルでゲームを始めて、2P側のLとRボタンを同時に押しながらファイルを決定する。すると、主人公の名前を変更することができる。

●サウンドテスト
メニュー画面で、2P側のLとRとYとBボタンを同時に押しながら決定するとサウンドテストができる。

パンツァードラグーン

●LとR同時押しのテクニック
プレイ中にLとRを同時に押すと、ドライブモード時なら後方へ、シューティングモード時なら正面(ドライブモード)へ移行できる。(L、Rを1回ずつ押すよりも、少しだけ速い)

●ローリングモード
タイトル画面で、方向ボタンを上から右回りに3回転させてからゲームを始める。すると、ドラゴンの体力が減っていなくてもローリングが可能になっている。

●ローリングテクニック
ドラゴンの体力が減ってゲージが赤くなった時に、方向ボタンをすばやくどの方向でもいいので斜めに2回押すと、ドラゴンがローリングする。ローリング中にショットボタンを押していると、画面内のすべての敵(最大8体)を自動的にロックオンすることができる。

●ドラゴンオンリーモード
イージーモードを全ステージ100%でクリアしてからタイトル画面で、左、左、右、右、上、下、上、下、L、Rの順にボタンを押す。すると、ドラゴンのみのモードでプレイできる。

●カイルオンリーモード
ゲームを起動するまえに、サターンの言語設定画面でメッセージをドイツ語に設定する。ゲームを起動したら、タイトル画面で、上、X、右、X、下、X、左、X、上、Y、Zの順にボタンを押す。するとカイルだけのモードでプレイできる。

●ウィザードモード
タイトル画面で、L、R、L、R、上、下、上、下、左、右の順にボタンを押す。するとゲームのスピードが異様に速いウィザードモードでプレイできる。

●無敵モード
タイトル画面で、L、L、R、R、上、下、左、右の順にボタンを押すと無敵になる。しかし、エンディングは見られない。

●自滅コマンド
プレイ中に、AとBとCとLとRボタンを同時に押すと、ドラゴンの体力が0になって強制的にゲームオーバーとなる。

●エピソードセレクト
タイトル画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、X、Y、Zの順にボタンを押すと、エピソードセレクトが可能になる。この技を使うと、イージーモードでもエピソード5〜7がプレイできる。

●エピソード0がプレイできる
タイトル画面で、上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、左、右、L、Rの順にボタンを押すと、隠しステージのエピソード0がプレイできる。このモード中はYとBボタンでスピード調節ができる。なお、10分間で自動的に終了になるので、そのあとはリセットすること。

●セガロゴマンを動かす
セガロゴマンが表示されている時に、2P側のXとYとZとスタートボタンを同時に押す。すると、1P側でセガロゴマンを動かせるようになる。操作方法は、方向ボタンで移動、Aボタンを押しながら方向ボタンで回転、XやYボタンで光源が変化する。もとの位置に戻したい場合は、AとBとCボタンを同時に押す。

●セガロゴガール
難易度をハードに設定し最後のボスをノーダメージで倒す。すると、ゲームオーバー後やゲームクリア後に表示されるセガロゴマンがセガロゴガールに変わる。

●エンディング鑑賞
タイトル画面で、上、上、下、上、右、右、左、右、下、下、上、下、左、左、右、左の順にボタンを押すと、難易度ノーマルのエンディングが見られる。同様に、上、上、下、上、左、左、右、左、下、下、上、下、右、右、左、右の順にボタンを押すと、難易度ハードのエンディングが見られる。

●ホーミングレーザー選択
ハードモードを一度もコンティニューせずにクリアしたら、再び適当なモードでゲームを始める。そしてエピソード開始前の文字表示が出ているあいだに、A、B、Cのいずれかのボタンを押し続けると、特殊なホーミングレーザーが撃てるようになる。(Aは通常のホーミング、Bは鋭角なホーミング、Cは回転するホーミング)ただし、効果はそのエピソード内だけなので、各エピソードごとに入力し直すこと。

●ショット選択
ノーマルモードを一度もコンティニューせずにクリアしたら、再び適当なモードでゲームを始める。そしてエピソード開始前の文字表示が出ているあいだに、X、Y、Zいずれかのボタンを押し続けると、特殊なショットが撃てるようになる(Xは通常ショット、Yは連射ショット、Zは貫通ショット)。これも効果はそのエピソード内のみなので、各エピソードごとに入力し直すこと。

●ポーズ表示を消す
プレイ中にポーズをかけた時、XとYとZボタンを同時に押すと、画面に表示されている「PAUSE」の文字を消すことができる。

●究極コマンド
タイトル画面で、上、X、右、Y、下、Z、左、Y、上、Xの順にボタンを押す。すると、「ホーミングレーザー選択」「ショット選択」「セガロゴガール」「ドラゴンオンリーモード」の裏技ができるようになる。

●命中率で残機数アップ
各エピソードをクリアするたびに命中率が表示されるが、これが80%を超えると残機数がアップする。80〜90%で1機、90〜99%で2機、100%だと5機増える。

パンツァードラグーン ツヴァイ

●パンドラの箱
特定の条件を満たすとフラグが立ち、オプションモードに「PANDORA'S BOX」の項目が追加される。多くフラグが立つほど、数多くの設定が可能になる。フラグと条件については右上の表を参照。

フラグ	条件
フラグ1	「TOTAL TIME」が2:30以上or セーブエンドしたときのADEC値(内部的な数値)が2
フラグ2	「TOTAL CLEARED GAME NO.」が1以上
フラグ3	「TOTAL TIME」が10:00以上or 「TOTAL CLEARED GAME NO.」が5以上or 「BEST SHOT DOWN RATIO」が90%以上
フラグ4	隠し形態のドラゴンでゲームをクリアする
フラグ5	「TOTAL TIME」が20:00以上
フラグ6	「TOTAL TIME」が30:00以上or 「TOTAL CLEARED GAME NO.」が20以上or 「BEST SHOT DOWN RATIO」が100%

●ADEC値を表示
オプション画面の「INSTRUMENT MODE」を「FULL」に設定して、プレイ中に2P側のBボタンを押す。

●X−Yレーダー
プレイ中に2P側のAボタンを押すと、レーダーが画面奥に倒したようなX−Yレーダーになる。

●自滅コマンド
プレイ中に、AとBとCとLとRボタンを同時に押すとドラゴンが自滅してしまう。

●周辺機器でもプレイできる
通常のコントロールパッド以外でも、ミッションスティック、シャトルマウス、レーシングコントローラーでプレイできる。マウスではA、Cボタンをビューチェンジ、Bボタンをショットと設定するとAとCボタンの同時押しでバーサクが使える。また、ミッションスティックにレバーを2本つけると、ドラゴンと人間を別々に操作できる。

ぴ

Pia♥キャロットへようこそ!!

●同人グッズ入手方法
ゲーム中には同人グッズが全5種類あり、中にはおまけCGをゲットできるものもある。以下は同人グッズの種類と、その入手方法。

同人ソフト1
7月28日(30、31日でも可)の午前中、大介に電話をかける。すると、29日の夜、みるくが部屋に置き忘れていく。

同人ソフト2
8月9、10、11日の午前中に大介に電話をかける。するとその日の夜に入手できる。(大介が電話に出なくても大丈夫)

同人誌1
8月12〜14日、大介に電話して同人誌について教えてもらっておくと、16日にコスプレ姿のみるくから入手できる。

同人誌2
コミケの1日目(8月17日)に、3択で「もう少しブラブラしているよ」を選択する。

同人誌3
8月18日（コミケの2日目）にコミケに行き、3択で「みるくを探しに行く」を選ぶ。すると、仲裁に入った警備員から同人誌3をもらえる。

●「同人ソフト2」での裏技
上で紹介している「同人ソフト2」のミニゲームには、攻略に役立つ2つの裏技がある。
ニンジンフィーバーモード
キュウリを5本連続で取ると、しばらくニンジンしか降ってこなくなる「ニンジンフィーバーモード」が始まる。モード突入時の残りタイムが少ないほど、降ってくるニンジンの量が多くなるので、残りタイム8秒くらいにこのモードに突入するようにニンジンを取るとよい。
無敵モード
残りタイムが15秒を切ったら、画面の左右スミどちらかを連続ジャンプで登る。すると、チャイムが鳴って無敵状態となり、爆弾や爆風によるダメージをいっさい受けなくなる。

PDウルトラマンリンク

●CGモード
タイトル画面で、L、R、X、Z、Z、X、R、Lの順にボタンを押す。

●ステージセレクト
タイトル画面で、L、X、Z、R、R、L、X、Z、Y、Z、L、X、Y、Z、Z、R、L、R、Z、Yの順にボタンを押す。

ビクトリーゴール

●リプレイモードの視点を変更
リプレイ画面でYボタンを押すと、リプレイの中心になっている選手への視点を切り替えられる。

●ダッシュ移動
選手がボールをドリブルしている時に、方向ボタンを進行方向にすばやく2回押すとダッシュできる。また、進行方向に対して真横に2回押すと、直角に曲がることもできる。

●デモ画面の視点を変更
ゲームを起動したあとのデモプレイ画面で、キックオフ直後にLとRボタンを同時に押す。すると、コントローラの各ボタンで視点が変更できる。

●旗のはためきを変更
チーム選択画面（ホーム、アウェー選択画面）で、LとRボタンを同時に押す。すると、方向ボタンで旗の動きが変えられるようになる。

ビクトリーゴール '96

●光吉氏の裏音声モード
ゲームセットアップで「試合開始」を選択する時に、LとRボタンを押し続ける。すると、試合の実況以外の音声がすべて光吉猛修氏の声になる。

●ユニフォームが変わる
スーパースターモードでゲームを始め、試合直前に2つの旗がなびいている画面でLとRとYボタンを押し続ける。すると、各チームのユニフォームがキーパーと審判のものへと変化する。さらに、この試合の審判の姿は某有名人のそっくりさんになっている。

●マルチビジョンのお遊び
プレイヤーがHOMEで試合に勝った時、試合終了のホイッスルが鳴っているあいだLとZボタンを押し続ける。すると謎のおじさんが現れて「やるねえ」といってくれる。また、プレイヤーがAWAYで試合に勝った時、試合終了のホイッスルが鳴っているあいだRとXボタンを押し続ける。すると、実況の金子勝彦氏と解説の木村和司氏が現れる。

●謎の審判登場
まず、オプションでファウルとカードの設定をONにしたら、PK戦以外のゲームを選択する。対戦チームの旗が表示されたらLとRとXボタンを作戦画面が表示されるまですべて押し続ける。すると、試合中にファウルをした時に通常とは違う姿の審判が現れる。

美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～

●変身シーンを鑑賞できる
オプション画面で、L、X、Y、Z、Rの順にボタンを押す。すると、「おまけ」が追加されてセーラー戦士全員の変身ムービーが見られるようになる。

ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム

●セット打法
「クランキーコンドル」という台を選択し、Yを押しながら方向ボタンの下を押してスロットのリールを回転させる。入力に成功すると「カリッ」という音がして、セット打法ができるようになる。

必殺！

●隠しBGM
オプション画面でカーソルを「音設定」に合わせ、LとRを押しながらスタートボタンで決定する。すると、隠しBGMを聞くことができる。

●コンティニュー回数増加
キャラが2人とも死んでしまったら、画面が暗くなるまでXとYとZボタンを押し続ける。すると、コンティニュー回数が増加する。

必殺パチンココレクション

●初めから大当たり
パチンコ店のエキサイトのシマでプレイする。そして、途中でカウンターへ行って再び同じ台に戻る。するとその台が初めから大当たりになっている。

日灼けの想い出＋姫くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1

●パズルの画像鑑賞モード
オプションモードの「PHOTO VIEWER」にカーソルを合わせ、右とLとXを押しながらスタートボタンを押す。すると、姫くりパズルの画像366枚すべてを見られるようになる。

●姫くりセレクト
メニュー画面で「HIMEKURI」にカーソルを合わせて、左とRとZを押しながらスタートボタンを押す。すると、好きな日付のパズルで遊べるようになる。

●新たなCOMレベル
VSモードの「1P VS COM2」にカーソルを合わせ、Xを押しながらAボタンを押すとCOMレベルが3になる。同様に、Yを押しながらAボタンを押すとCOMレベルが4になり、Zを押しながらAボタンを押すとCOMレベルが5になる。

ピンボールグラフィティ

●ミラーモード
まず、ピンボールプレイでハイスコアを出しておく。そして、マシン選択時に方向ボタンの左右でマシンの名前を反転させて決定する。すると、マシンの左右が反転したミラーモードでプレイできるようになる。

●変わり玉でプレイ
プレイ中にポーズをかけて、XとYとZを同時に2回押す。そして、B、A、左、左の順にボタンを押すと、ボールがバスケットボールや立体カードなどに変化する。

●視点変更モード
ピンボールプレイでポーズをかけて、XとYとZを同時に2回押す。そして、Z、Y、X、上、左、下、A、B、Cの順にボタンを押す。すると、ポーズ中にBボタンを押すことで視点変更が可能になる。ただし、このモードではハイスコアに記録されなくなってしまう。

ふ

ファイターズヒストリー・ダイナマイト

●「EXTRA ROUND」で牛と戦う
難易度はどれでも良いので、相手に1本も取られずにクリアする。すると、エンディング終了後に「EXTRA ROUND」が始まり、牛と闘うことができる。

FIGHTERS MEGAMiX

●追加オプション出現
1Pモードでゲームをクリアすると追加オプションが出現する。このオプションはさまざまな条件を満たすことで9項目まで追加されていく。
BGM ON/OFF
ゲーム中に流れるBGMのON・OFFが可能になる。
条件：追加オプションの項目が出現していること。
ENDING BGM
クリアしたステージのエンディングBGMを聴ける。
条件：追加オプションの項目が出ていること。ただし、クリアしていないコースの曲は聴くことができない。
1P NO DAMAGE ON/OFF
1P側のキャラが無敵になる。
条件：全コースをクリアしてあり、プレイラウンド数が500以上になっている。
2P NO DAMAGE ON/OFF
2P側のキャラが無敵になる。
条件：全コースをクリアしてあり、プレイラウンド数が500以上になっている。
HYPER MODE ON/OFF
すべての技の硬化時間がなくなる。
条件：100ラウンド以上プレイする。
TRAINING ENEMY
トレーニングモードの相手を自由に選ぶことができる。
条件：全コースをクリアし、トレーニングモードのOKマークを600個以上つける。（マークは合計数であって、使用したキャラや技はどれでもいい）
SURVIVAL STAGE
サバイバルモードのステージを自由に選べる。（壁ありステージのみ）
条件：全コースをクリアし、サバイバルモードを10回クリアする。
PORTRAIT
エンディング時に表示されたボーナスポートレートを表示する。
条件：全コースをクリアする。
BOOK KEEP
プレイ時間などのバックアップデータを表示する。2ページ目にはトレーニングモードのOKマークの数が表示される。
条件：全コースをクリアする。

●F14-XX出現
B.M.ステージスタート時に、1P側と2P側のコントローラのXボタンを押しておくと、B.M.ステージに「アフターバーナー」のF14-XXが出現する。

●トレーニングモードのBGMセレクト
トレーニングモードのコマンド表示時にLかRボタンを押すと、BGMが各ステージのものに変わる。ただし、「レンタヒーロー」などの特別なBGMは、クリア後に選択が可能になる。

あ
か
さ
た
な
は
ま
や
ら
わ〜ん

●隠しキャラ使用法

「1Pモード」で各コースをクリアすると、コースに対応したキャラが使用できるようになる。ただしNEWハニーは、ハニーにカーソルを合わせ、XかZボタンで決定しなければならない。

コース	キャラクター
A	NEWハニー
B	キッズアキラ・キッズサラ
C	ウラバン
D	ジャネット
E	バーク・ビーン
F	レンタヒーロー
G	デク
H	シバ
I	ホーネット号

●デクと練習

1PモードのA～Dコースクリア後、トレーニングモードの技50個にOKマークをつけると、トレーニングの相手が1/2の確率でデクの姿に変化する。

●「にく」登場

ゲームを29回以上立ち上げると、「クマちゃん」の3Pキャラ（Xボタンで決定）が「にく」に変化する。

●「やしの木」登場

ゲームを84時間以上起動させると、「クマちゃん」の4Pキャラ（Zボタンで決定）がAM2研のシンボルマーク「やしの木」に変化する。

●神経衰弱モード

1PモードをHコースまでクリアし（Iコースはクリアしない）、トレーニングモードのOKマークを1000個以上つけた状態にする。そして、カーソルをIコースに合わせてLボタンを押すと神経衰弱が始まる。すべての「？」を開けると「ジャネット」のちょっとアダルトなCGを見ることができる。

●エクストラカラー

1PモードのAコースを「バイパーズ」のキャラでクリアすると、クリアしたキャラのみ2Pカラーを選択できるようになる。選択方法はキャラ選択画面でXボタンを押して決定するだけ。ただし、この技はマーラーには対応していない。

●B.M.ステージの床の模様が変化

1Pモードで「クマちゃん」にカーソルを合わせてCボタンを押し、「パンダちゃん」を選択する。そして「パンダちゃん」でB.M.ステージに行くと、床の模様がパンダの顔になっている。

●CPUが選択するキャラを制限

あらかじめ2P側にもパッドを接続しておく。チームバトルのキャラセレクト時、CPUに選ばせたくないキャラにカーソルを合わせて2P側のXボタンを押すと、そのキャラの名前が暗くなりCPU戦に登場しなくなる。

Fighting illusion ～K1 GRANDPRIX～翔

●隠しキャラ使用方法

レベル2以上でゲームをクリアすると、石井館長とYamatoが使用可能になる。

●乱舞技を使う

タイトル画面で、上、下、左、左、B、B、Zの順にボタンを押す。そしてゲーム中、相手につかみ技をかける時に左、右、左、右とすばやく押し、LとRとCボタンを同時に押す。すると、相手を一発で倒せる乱舞技が発動する。ただし、空中で空振りすると、この技は無効になってしまう。

ファイティングバイパーズ

●クマちゃん&パンダが使える

50ラウンド以上ゲームをプレイすると、クマちゃんとパンダが使えるようになる。技コマンドは下の表を参照。

クマちゃん&パンダ 技表

技名	コマンド	条件
立ちパンチ		
ボン	P	
ボンボン	PP	
ボカボカドン	PPP	
壁際	PPP	
シュケダイスキ（ササダイスキ）	PK	
バーレル	P↘P	
スマイルバーレル	P↘PP	
ハッピーバーレル	P↘P→P+G	
クマデ	➡P	
立ちキック		
クマゲリ	K	
ミドルパンチ		
キュートロン	→P	
ファンアン	→PP	
ドトムセロイル	→PPP	
ラプソディープレジデント	→PPPP	
キャニオンローラル	→PPPPP	
6ハンザーズ	→PPPPPP	
デスアンダード	→PPPPPPP	
オックスタック	→→P	
スパンクラブ	↘P	
スパンスパンクラブ	↘PP	
グラスヘンデル	↓P+K+G	
サーモンハンティング	↓P+K+GP+G	
ダブルヘンデル	↓P+K+G↓P	
パンチ2001	←P（ガード&アタック）	
イヤン	←→P	
ヤンヤン	←→PP	
ヤンヤンヤン	←→PPP	
ミドルキック		
ハマチャン	↘K	
キック2001	←K（ガード&アタック）	
しゃがみパンチ		
ハローテック	↘↘K	
ヘッダン	⬇P	
しゃがみキック		
ダイチャン	↓K	
小ジャンプ攻撃		
グッドナイト	P	ジャンプ同時
ソバット・ザ・ファイア	K	ジャンプ同時
クマちゃん33 1/3	K	上昇中
クマちゃん45	↓K	上昇中
ソバット・ザ・ダイアモンド	↗K	ジャンプ同時
大ジャンプ攻撃		
とびクマ	P	ジャンプ同時
クマプレイ	P	空中
ノボリゲリ	K	ジャンプ同時
ノボリゲラー	K	ジャンプ同時
クマ落とし	K	上昇中
クマボコ	K	下降中
ぐるぐるキュー	→K	空中
ハチ	↓K	上昇中
ハッチャン	↓K	下降中
回転クマ	←K	空中
投げ		
やまごや投げ	P+G	
クマおろし	P+G	相手壁に背向け
ラブパレード	P+G	壁に背向け
いたずらクマちゃん	P+G	相手の背後
バッキンベアー	→→P+K+G	
けもの道	→↘↓↙←P+G	
やんちゃな珍獣	→↘↓↙←P+G←→P+G	
けだもの大作戦	→↘↓↙←P+G←→P+G←→P+G	
野獣の咆吼	→↘↓↙←P+G←→P+G←→P+G→↓←↑→P+G	
スーパーワシントン条約	→↘↓↙←P+G←→P+G←→P+G→↓←↑→P+G↓←→P	
ベアーハッグ	→←P+G	
必殺クマ地獄	→←P+G→←P+G	
ハングリーベアースペシャル	→←P+G←←P+GP+G	
キス・ザ・フューチュー	↓P+G	相手背向けしゃがみ
ワイルドマニアル	↓←P+G	
ダウン攻撃		
アースクエイク	↓K	相手ダウン
ムダムダ死んだマネ	↓←→P	相手ダウン
バルーンフォール	↑P	相手ダウン
振り向き攻撃		
プチパンチ	P	相手背後
プチプチパンチ	PP	相手背後
プチキック	K	相手背後
プチパンチRemix	↓P	相手背後
プチアッシドキック	↓K	相手背後
プチトランスキック	↑K	相手背後
走り攻撃		
突撃クマ	P	走り中
突撃クマアタック	P+G	走り中
突撃暴れグマ	K	走り中
突撃滑りグマ	↓K	走り中
突撃ノボリグマ	↑K	走り中
突撃ノボリゲラー	↗K	走り中
その他		
クマちゃん大暴れ	P+K+G←↙↓↘→P+K+G	
脱衣		
クマちゃんフラッシュ	→←→←P+K+G	アーマー装着時

※記号の見方：P＝パンチ　K＝キック
G＝ガード　＋＝同時押し

●B.M.&マーラーが使える

アーケードモードをクリアすると、マーラーをプレイヤーキャラに追加、使用することができる。また、ゲームの難易度をVERY HARDに設定してアーケードモードをクリアすると、B.M.をプレイヤーキャラとして使えるようになる。（難易度以外の設定は、初期設定の状態にしておくこと）キャラクターの技名とコマンドは表のとおり。

B.M.&マーラー 技表

技名	コマンド	条件
立ちパンチ		
ストロングフィスト	P	
エクストリーム・ブロー	PP	
ブローコンボ・アッパー	PPP	
ブローコンボ・ハイキック	PPK	
ブローコンボ・ストレート	PP→P	
エクストリーム・デスプレリュード	PP→K	
エクストリーム・デスシンフォニー	PP→KP	
ブローコンボ・ダブルハイキック	PP→KK	
エクストリーム・デスレクイエム	PP→KP→P	
エクストリーム・デスフィナーレ	PP→KP→P←↓→P	
ブローコンボ・ロースピン	PP↓K	
フィスト&ハイキック	PK	
コンボ・スイッチアッパー	PKP	
立ちキック		
ストロングハイキック	K	
ロングハイキック	→K	
ハイキック&フィスト※1	KP	
ハイ&サイドキック	KK	
ミドルパンチ		
ストロングアッパー	↘P	
ストマックブロー	→P	
ブロー&フィスト	→PP	
ガスト・オブ・レイジ	←→→P	
ハリケーンパンチ	←↙↓↘→P	
ミドルキック		
アクセルロール	↘K	
ハイ・ダブルアクセス	↘KK	
ミドル・ダブルアクセス	↘K→K	
ロー・ダブルアクセス	↘K↓K	
ストロングニー	→K	
しゃがみパンチ		
ローフィスト	↓P	
ローフィストスピン	→PK	
しゃがみキック		
ローショット	↙K	
ローショット・アクセル	↙KK	
ローショット・ブロー	↙KKP	
ローショット・ダークプレリュード※1	↙KKPP	
レボリューション・ワン	↓K	
レボリューション	↓K+G	
ハイ・ダブルレボリューション	↓K+GK	
ロー・ダブルレボリューション	↓K+G↓K	
ジャンプパンチ		
ストラトパンチエア	⬆P	ジャンプ同時
ナックルハンマー	⬆P+K+G	空中
ジャンプハンマー	⬆P	空中
ジャンプハンマー	⬆→P	空中
ジャンプキック		
ジャンプキック	⬆K	ジャンプ同時
ローリングソバット	⬆K	空中
フレアトー	⬆K	着地ぎわ
フロントジャンプトー	⬆→K	ジャンプ同時
フロントエアキック	⬆→K	空中
エアダイブ	⬆↓K	空中
フレアキック	⬆↓K	着地ぎわ
バックエアキック	⬆←K	空中
小ジャンプパンチ		
ジャンプハンマー※2	↑P	ジャンプ同時
小ジャンプキック		
ローリングソバット	↑K	ジャンプ同時
ホッピングキック	↑K	着地ぎわ
ローカットキック	↑↓K	着地ぎわ
投げ		
ウォールスロー	P+G	敵近く立ち
ウォールグラスター	P+G	[illegible]
ウォールアクセル	P+G	[illegible]
ジャーマンスープレックス	P+G	相手背後
ブレンバスター	↓P+G	相手近く立ち

技名	コマンド	条件
ブラックレインボー	←→←P+G	相手近く立ち
ブラックホール	⬆←PKG	両者空中
ダウン攻撃		
ストライクスタンプ	↓K	相手ダウン
レッキングダイブ	↑P	相手ダウン&ジャンプ同時
振り向き攻撃		
ターンフィスト	P	相手背後
ターンダブルフィスト	PP	
ターンハイキック	K	相手背後
ローターンフィスト※3	↓P	相手背後
ローキックスピンターン	↓P	相手背後
スピンキックターン	↑P	相手背後&ジャンプ同時
走り攻撃		
ライトニングストレート	P	走り中
ライトニングタックル	P+K	走り中
ライトニングニー	K	走り中
スライディングキック	↓K	走り中
ローリングソバット	↑K	走りジャンプ中
ランニングジャンプキック	↗K	走りジャンプ中
壁技		
クライムウォール※4	⬆P	ジャンプ中壁接触
ウォールダイブ	⬆P	金網登り中

※記号の見方：P＝パンチ　K＝キック
G＝ガード　＋＝同時押し
※1＝Pから始まるコンビネーションへ派生
※2＝Pから始めるコンビネーションへ派生
※3＝しゃがみパンチからコンビネーションへ派生
※4＝攻撃技ではない
なお、B.M.には技表以外にも2種類のガード＆アタック(←P↙←K)がある

●オプションプラス
アーケードモードをクリアすると、新たにオプションプラスモードが選択できるようになる。このモードには、開始ステージを自由に選べる「STAGE」、1Pと2P共にダメージを受けなくなる「NO DAMAGE」、アーケードモードをクリアしたキャラのエンディングCGを鑑賞できる「PORTRAIT」、ペプシマン乱入の有無を設定できる「PEPSIMAN」、試合中のBGMのオン／オフが設定できる「BGM」の項目がある。

●制服＆アロハハニー登場
アーケードモードを難易度ノーマル以上でクリアすると、リゾート風のコスチュームを着たアロハハニーが、難易度ハード以上でクリアすると制服を着たハニーが登場する。

●BIG HEADモード
VSモードを200試合以上プレイすると、オプションプラスに「BIG HEAD」という項目が追加される。この項目をオンに設定すると、頭と手足の先が巨大化したコミカルなキャラクターでプレイできるようになる。

●壁の表示を消せる
トレーニングモードで、OKマークを300個以上つける。すると、オプションプラスに「WALL DISP」の項目が現れる。これをオフに設定すると、リングを囲んだ壁の表示を消すことができる。

●いつでもハニーフラッシュ！
トレーニングモードでハニーの技すべてを「OK」にする。Xを押しながらハニーを選ぶと、スカートごとアーマーを外せる。

●B.M.がパンダになる
パンダを使ってアーケードモードをクリアする。すると、オープニングムービーの最後に登場するB.M.がパンダになる。

●ペプシマン登場
アーケードモードで、相手が圧倒的に有利な状況(相手の体力をほとんど残した状態)でプレイする。すると、負けそうになった時にペプシマンが突然乱入してきて、対戦することができる。この時ペプシマンに勝つと、プレイヤーキャラとして使えるようになる。なお、ペプシマン乱入のイベントは一度しか見ることができない。必殺技コマンドは以下の表参照。

技名	コマンド	条件
立ちパンチ		
アシッドジャブ	P	
オープンチェスト	PP	
オープンアーム	PPP	
サースト・ブレイカー	PPPP	
サースト・バスター	PPPPP	
スパークリングトー	PPPK	
クイック・クエンチ	PPK(ガード&アタック)	
オープンスピン	PK	
立ちキック		
ロールキック	K	
スピンオフキック	K+G	
スピンオフサンライズ	K+GK	
スピンフロート	K+GKK	
スピンコザック	K+G↓K	
ロールアッシド	KP	
ロールアッシド・ジャブ	KPP	
ロールアッシド・ラッシュ	KPPP	
ロールアッシド・スラッシュ	KPPPK	
ロールアッシド・スピン	KPPP↓K	
ロールアッシド・ダブルスピン	KPPP↓KK	
ロールアッシド・カーボニック	KPPP↖K	
ロールアッシド・ロール	KPPK	
ロールアッシド・ソーダ	KPP↖K	
ロールアッシド・コイン	KPK	
ロールステップ	KK	
ホイールスピン	→K+G	
ダブルホイールスピン	→K+G↓↘→K	
トリプルホイールスピン	→K+G↓↘→K←↙↓↘→K	
オーバートップ・ホイールスピン	→K+G↓↘→K←↙↓↘→K→↑←↓→K	
ミドルパンチ		
エルボーカット	→P	
エルボーショット	→PP	
ライトスプーンショット	→PPP	
オープントー	→PK	
オープンスピンステップ	→PKP	
オープンアッパー	↘P	
ミドルキック		
ミドルキック	↘K	
ミドルステップ	↘KP	
スパイラルステップ	↘KP→K+G	
ロースパイラルステップ	↘KP↓K+G	
ヒールドロップ	↑G↓K	
ロケットミサイル	↙K	
ブロックバスター	←K(ガード&アタック)	

技名	コマンド	条件
しゃがみパンチ		
シットジャブ	↓P	
しゃがみキック		
ローキック	↓K	
ロースピンキック	↓K+G	
ロースピンパンチ	↓K+GP	
ロースピンハイ	↓K+GK	
ロースピンフロー	↓K+GKK	
ロースピンロー	↓K+G↓K	
トリプルロースピン	↓K+G↓KK	
小ジャンプ攻撃		
ジャンプハンマー	P	ジャンプ同時
ホッピングキック	K	上昇中
コイン	K	ジャンプ同時
ローカットキック	↓K	上昇中
カーボニックサマー	↖K	上昇中
大ジャンプ攻撃		
ジャンプハンマー	P	空中
ジャンプハンマー	P	
フレアトー	K	下降中
エアローリングソバット	K	上昇中
ジャンプトー	K	ジャンプ同時
ジャンプトー	↑K	ジャンプ同時
フロントジャンプトー	↗K	空中
フレアキック	↓K	下降中
エアダイブ	↓K	上昇中
バックエアキック	←K	空中
フロントエアキック	→K	空中
投げ		
ダグハンドウォールクラッシュ	P+G	壁に背向け
バックウォールクラッシュ	P+G	相手壁に背向け
ウォールスロー	P+G	
バックスープレックス	P+G	相手の背後
カーボニック・アッシド・シェイク	G↑↓P+G	
ショルダースルー	→←P+G	
グランドアクセル	→←P+K+G	
ベリベリチェック	P+K+G	相手の背後
フライングヘッドシザース	←P+K+G	空中
エアグラブ	↓P+K+G	空中相手立ち
ダウン攻撃		
フットスタンプ	↓K	相手ダウン
ダブルスタンプ	↓KK	相手ダウン
トリプルスタンプ	↓KKK	相手ダウン
アルミニウムプレス	↑P	相手ダウン
振り向き攻撃		
ターンパンチ	P	相手背後
ターンパンチジャブ	PP	相手背後
ターンロールキック	K	相手背後
ロースピンキックターン	KP	相手背後
ローターンパンチ	↓P	相手背後
ターンロースピンキック	↓K	相手背後
スピンキックターン	↑K	相手背後
走り攻撃		
ライトニングストレート	P	走り中
ヘッドスライディング	P+K+G	走り中
ランニングタックル	P+G	走り中
ファイヤーダーツ	K	走り中
スライディングキック	↓K	走り中
壁技		
ウォールダイブ	↑P	壁登り中
クライムウォール	↑P	ジャンプ中壁接触
ロケットミサイル	↙K	壁に背向け
その他		
ヘッドスライディング	→→P+K+G	
ベリーフラップ	→↓P+K+G	
ベリーフラップキック	→↓P+K+GK	

※記号の見方：P＝パンチ　K＝キック
G＝ガード　＋＝同時押し

ペプシマン 技表

●「Candy」ハニーでプレイ
トレーニングモードで、ハニーの技すべてにOKマークをつける。そして、キャラ選択画面でZボタンを押しながらハニーを選択すると、名前が海外版パイパーズの「Candy」になる。

●トキオの隠しポートレート
アーケードモードをトキオでプレイして、10回コンティニューしてクリアする。すると、エンディングCGの最後に隠しCGが表示される。

●クマちゃん＆パンダの隠しポートレート
クマちゃんとパンダでアーケードモードをノーミスクリアすると、オプションプラスに隠しCGが追加される。

ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード

●LUDWIGが使用可能になる
キャラ選択画面でカーソルをホウに合わせる。そして左とLとRとBボタンを同時に押すとLUDWIGが使用可能になる。

●選手名が変わる
試合が始まる前からLとRボタンを押し続けると、選手名の表示が「KABUNOKO」になる。ただし、それ以外には特別な変化はない。

●コンティニュー回数を無限にする
オプション画面でXとYとZボタンを同時に押しながらコンティニュー回数を変更する。すると、コンティニュー回数を無限に設定することができる。

●観戦モード
イリミネーションモードで、試合前の選手の名前と顔が表示された画面で、XとYとZボタンを同時に押し、そのままの状態で試合が始まるのを待つ。すると、その試合のみCPUが操作してくれる観戦モードになる。なお、これ以降の試合も観戦モードにしたい場合は、1試合ごとに同じ操作をすること。

●第4のリング
オプション画面で、AとCとXとYとZのすべてのボタンを押しながらリングセレクトの項目を変更すると、04(石畳のリング)が選択可能になる。

●エンディング鑑賞モード
サーキットモードのプレイ中にポーズをかけ、上、B、A、C、A、下、B、A、C、A、上、B、A、C、A、下、B、A、C、A、Aの順にボタンを押す。すると、すぐにエンディングが見られる。

●音量が変わる
ゲーム中にポーズをかけ、LとRボタンを押してからポーズを解除すると音量が変わっている。

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

●隠しレスラー登場

「ビクトリーロード」の「HWAヘビー級統一シングルチャンピオンシップ」「HWA Jr.ヘビー級統一シングルチャンピオンシップ」で、特定の団体を制覇すると隠しレスラーが登場する。また、ヘビー級の全団体を制覇すると、隠し団体「HIDE」が登場する。「HIDE」を制覇すると、さらに4人の隠しレスラーが登場する。キャラクターと技表は下の表を参照。

マイティボウイ・スミス 技表

技　　名	コマンド
オクラホマスタンピード(必殺技)	組みC←→
捻り式パワースラム	カウンターB
ダイビングエルボードロップ	コーナーA+B
カネディアンバックブリーカー	組みC
アバランシュホールド	組みA+B

ブラック・パンサー 技表

技　　名	コマンド
Kドリラー(必殺技)	組みC↓
ドロップキック	立ちC
叩き付けブレーンバスター	組みC↑
リバースブレーンバスター	バックC↑↓
急所蹴り	バック返しB

ダイナミック・キッド 技表

技　　名	コマンド
スーパーダイビングヘッドバット(必殺技)	コーナーB
剃刀ブレーンバスター	組みB↑
チンクラッシャー	組みB↓
ジャンピングツームストンパイルドライバー	組みA+B
ヘッドドロップ(顔面)	仰向け頭C

マスク・ド・パンサー 技表

技　　名	コマンド
タイガースープレックス(必殺技)	バックC←→
ローリングソバット	立ちA+B
スペースフライングタイガーアタック	走り場外C
旋回式ボディープレス	コーナーA+B
高角度ジャーマンスープレックス	バックA+B

マスク・ド・パンサーII世 技表

技　　名	コマンド
タイガードライバー(必殺技)	組みC↓
トペ・コン・ヒーロ	走り場外C
タイガースープレックス	バックC↑↓
タイガースプレックス'85	バックC←→
ローリングジャーマンスープレックス	バックA+B

グラン・マリポーサ 技表

技　　名	コマンド
ウラカン・ラナ(必殺技)	組みC↑
ウラカン・ラナ	カウンターB
トペ・スイシーダ	走り場外C
飛びつきスイングDDT	コーナーA+B
ジャンピングバックドロップ	バックC←→

マスカラ・イーグル 技表

技　　名	コマンド
フライングクロスチョップ(必殺技)	走りA
フライングボディアタック	走りB
フライングボディプレス	コーナーB
ダイビングボディアタック	コーナーA+B
ジャンピングボム	組みA+B

マスカラ・コンドル 技表

技　　名	コマンド
フライングクロスチョップ(必殺技)	走りB
ボディシザース	走りA
モンキーフリップ	対角線走りA
ダイビングボディアタック	コーナー A+B
ロメロスペシャル	うつ伏せ脚B

ビクトリー武蔵 技表

技　　名	コマンド
延髄斬り(必殺技)	立ちC
ナックルアロー	組みA
卍固め	バックC
チョークスリーパー	バックA+B
リバースインディアンデスロック	うつ伏せ脚B

グレート司馬 技表

技　　名	コマンド
ランニングネックブリーカー(必殺技)	走りB
ドロップキック	立ちA+B
ジャイアントキック	カウンターB
脳天唐竹割り	組みC↑
河津掛け落とし	組みC←→

トミー・ボンバー 技表

技　　名	コマンド
元祖バックドロップ(必殺技)	バックC←→
ジャンピングニーパッド	走りA
元祖バックドロップ	組みC←→
バックドロップホールド	バックC↑↓
ギロチンホイップ	コーナー組みC↓

ハリー・テキサンJr. 技表

技　　名	コマンド
スピニングトーホールド(必殺技)	仰向け頭B
エルボースマッシュ	組みA
ヘッドロック	組みB
テキサススープレックス	組みB↓
リバースインディアンデスロック	うつ伏せ脚B

ビック・ザ・G・ブル 技表

技　　名	コマンド
キングコングニードロップ(必殺技)	仰向け頭B
喧嘩キック	走りA
ダイビングダブルニープレス	コーナーA
ダイビングギロチンドロップ	コーナーB
ゴリラスラム	組みA↑

アドブル・ザ・デンジャー 技表

技　　名	コマンド
エルボードロップホールド(必殺技)	仰向け頭B
地獄突き	組みA
踏み込み地獄突き	組みB↓
凶器攻撃	組みC←→
凶器攻撃	バックC↑↓

沖田勝志 技表

技　　名	コマンド
サンダーファイアーパワーボム(必殺技)	組みC↓
一本足頭突き連打	組みC
串刺しDDT	組みC←→
クロスアームサンダーファイアーパワーボム	組みA+B
フェイスクラッシャー	バックB

ケリー・テキサン 技表

技　　名	コマンド
テキサスジャブ(必殺技)	組みC↑
ナックルパート	カウンターB
ムーンサルトプレス	コーナーA+B
頭突き連打	組みC
スピニングトーホールド	仰向け脚B

マッド・タイガー 技表

技　　名	コマンド
コブラクロー(必殺技)	仰向け頭B
噛みつき	組みC
コブラクロー	組みC↑
凶器攻撃	組みC←→
凶器攻撃	バックC↑↓

ジャイアント・ロシュモフ 技表

技　　名	コマンド
ツームストンパイルドライバー(必殺技)	組みA+B
ネックハンキングツリー	組みB
アルゼンチンバックブリーカー	組みC↑
アバランシュプレス	組みC↓
エルボードロップホールド	仰向け頭B

ディック・スレンダー 技表

技　　名	コマンド
足四の字固め(必殺技)	仰向け脚B
超長滞空ブレーンバスター	組みC↑
ジャンピングパイルドライバー	組みA+B
ニークラシャー	バックB
ニースタンプ(脚)	うつ伏せ脚C

ネバーランド・ロッシュ 技表

技　　名	コマンド
高速ダブルアームスープレックス(必殺技)	組みC↓
フロントスープレックスホイップ	組みC↑
元祖ジャーマンスープレックス	組みC←→
ベリートゥバック	バックC↑↓
元祖ジャーマンスープレックス	バックC←→

力皇山 技表

技　　名	コマンド
袈裟切りチョップ(必殺技)	立ちC
脳天唐竹割り	組みB↓
喉笛チョップ連打	組みC
頭突き連打	組みC↑
串刺し喉笛チョップ	コーナー組みC↑

カルロス・クラウザー 技表

技　　名	コマンド
元祖ジャーマンスープレックス(必殺技)	バックC←→
ゴッチ式パイルドライバー	組みC↓
クルックヘッドシザース	仰向け頭B
ボーアンドアローバックブリーカー	うつ伏せ脚B
裏膝十字固め	うつ伏せ脚C

R・J・フェイズ 技表

技　　名	コマンド
元祖バックドロップ(必殺技)	バックC←→
ボディシザース	走りB
元祖パワーボム	組みA+B
ダブルリストロック	仰向け頭B
STF	うつ伏せ脚B

グレート・パンサー 技表

技　　名	コマンド
チキンウィングフェイスロック(必殺技)	仰向け頭B
ボディソバット	立ちC
ムエタイハイキック	立ちA+B
チキンウィングフェイスロック	バックC
膝十字固め	仰向け脚B

ファルコムクラシックス

●隠しムービー

サターン本体の内蔵時計の日付を11月13日に設定し、Yボタンを押しながらおまけ項目を選択すると隠しムービーを見ることができる。

FIST

●視点変更

ポーズをかけてXボタンを押すと視点が上方向に回転する。また、Yボタンを押すと拡大、Zボタンを押すと下方向に回転する。

フィッシング甲子園

●ラウンドセレクト

学校名の入力画面で「あれっくすはやし」と登録すると、このデータが優勝データとなる。このデータでゲームを始めてフリーを選択すると、ラウンド選択画面が現れる。

●ムービーセレクト

学校名を「フィルム」と入力すると、「ムービー観る」と表示され、選択したラウンドのクリアムービーを観ることができるようになる。

●2P対戦を可能にする

まず、一度ゲームをクリアし、ラウンドセレクトができるようにする。そして、ラウンド選択時に、第3ラウンドにカーソルを合わせて、LとRを押しながらCボタンで決定する。すると、画面が上下に2分割され、2P対戦が可能になる。

●生餌が使える

第4ラウンドで釣れる20〜30センチの「ナンヨウカイワリ」は、生餌として使うことができる。この生餌を使うと、水深200メートルくらいの場所で大物が釣れる。

FEDA・リメイク! 〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜

●「カラミティエッジ」入手方法

エリア7で、シュタイアー基地での戦闘が終了したあと、再度このポイントに入る。そして、建物内の左奥に進み、突き当たりの壁の右側を調べる。すると、ア

ンデッド系の敵を一定の確率で即死させる武器「カラミティエッジ」が手に入る。

●「ブレードレジスト」入手方法
エリア9で、レイキャビノフの戦闘が終了したあと、再度このポイントに入る。そして建物が2つ並んでいるところで右側の建物に入り、突き当たりに置いてある箱を開けると、最強の防具「ブレードレジスト」が手に入る。

フォトジェニック

●おまけのおまけモード
愛美、綾乃、いずみの3人のキャラクターのうち、誰か1人のエンディングを3種類見る。すると、おまけモードの項目に「おまけのおまけモード」の項目が追加される。ここでは、おまけCGが鑑賞できる。

●サウンドモード
駅前で発生する献血イベントを60回見ると、おまけモードに「サウンドモード」の項目が追加され、ゲーム中のBGMを自由に聞けるようになる。

ぷよぷよSUN

●隠しキャラ出現方法
キャラセレクト画面で、特定のキャラにカーソルを合わせて1P側のスタートボタンを押し続ける。すると、キャラ選択がランダムになるなどのさまざまな効果が現れる。具体的な内容は以下のとおり。

選択キャラ	出現キャラ
アルル	カーバンクル
シェゾ	サタン様
ドラコケンタウロス	1Pと2Pが入れ替わる
ルルー	カーソルがルーレットになる
ぞう大魔王	全員ぞう大魔王になる

●カーバンクル出現
難易度「むずい」の「ひとりでぷよ」モードを、ノーコンティニューでクリアする。もしくは、アルルで20回以上コンティニューしてクリアすると、カーバンクルがいきなり乱入してくる。

●アトリエモードの絵が増える
オプション画面の「ギャラリー」で、アトリエの項目を選択すると、日付によりアトリエの絵が1枚ずつ増えていく。これはサターン本体の内蔵時計の設定を変えることですべての絵を見ることが可能。日付と絵の内容は以下のとおり。

日付	内容
1/1	元旦
2/14	バレンタインデー
3/3	桃の節句
5/5	端午の節句
9/15	敬老の日
12/25	クリスマス

●アルル、サタン様、シェゾ、ドラコが着替える
オプション画面の「ギャラリー」でサウンド項目を選択することで見られる「おんがく」の絵は、サターン内蔵時計の日付によってアルル達の服が変化する。日付と内容は、1/1〜3、1/15、3/3、七五三が着物、7/20〜8/16が水着、12/1〜25がサンタの格好となっている。

ブラストウィンド

●コンティニュー回数が無限に
ノーコンティニューでゲームをクリアすると、「CREDIT」の項目に「FREE PLAY」が追加され、コンティニュー回数を無限に設定することができる。

ブラックファイアー

●無敵モード
スタート／オプション画面で以下の操作をすると、使用キャラクターが無敵状態になる。Aボタンを押し続ける→Bボタンを押し続ける→Cボタンを押し続ける→Cボタンを放す→Bボタンを放す→Aボタンを放す→B、A、B、Yの順にボタンを押す→Xボタンを押し続ける→方向ボタンの上を押す→方向ボタンの下を押し続ける→Xボタンを放す→方向ボタンの下を放す。なお、この入力に成功すると声が聞こえる。

●ミッションセレクト
まず、スタート／オプション画面で以下の操作をする。Cボタンを押し続ける→Bボタンを押し続ける→Aボタンを押し続ける→方向ボタンの上を押し続ける→Lボタンを押し続ける→Aボタンを放す→Cボタンを放す→Lボタンを放す→方向ボタンの上を放す。声が聞こえれば成功。プレイ中に上とAとBとCとLボタンを同時に押すと次のレベルに進むことができる。また上とXとYとZとLボタンを同時に押すと前のレベルに戻る。

●燃料＆武器補給
スタート／オプションの画面で、L、A、Z、Y、A、下、下の順にボタンを押す。入力に成功すると声が聞こえ、プレイ中にポーズをかけて再びポーズを解除すると燃料＆武器の補給ができる。

●CG鑑賞モード
スタート／オプション画面で、Z、A、Z、A、B、A、B、Y、C、A、C、Aの順にボタンを押す。すると、ゲーム中に使用されているCGをすべて見ることができる。

BLAM！マシーンヘッド

●レベルセレクト
「KDUDK9RDKDBSHNM」とパスワードを入力する。成功すると笑い声が聞こえ、難易度を選択できる「SELECT LEVEL」がメニュー画面に追加される。

●無敵パスワード
「HMEHMHSD9DMDQFX」とパスワードを入力する。成功すると笑い声が聞こえ、自機が敵に当たってもダメージを受けないようになる。

●全武器弾薬無制限パスワード
「HMEHMHSDVD-ONMR」とパスワードを入力する。成功すると笑い声が聞こえ、すべての武器が使用可能の状態になる。また、弾薬も無制限で使えるようになる。

●最強の裏技パスワード
「RDS-KKSGDBGD-SR」とパスワードを入力する。成功すると笑い声が聞こえ、上記の「レベルセレクト」「無敵」「全武器弾薬無制限」などの3つの効果がすべて現れた状態になる。

フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜

●BGMとSEが聞ける
タイトル画面でLとRを押しながら、Y、X、Z、B、A、Cの順にボタンを押す。入力に成功すると「これだあ！」という声が聞こえ、オプション画面にSEとBGMの項目が追加される。

プリルラ／アーケードギアーズ

●オプション項目追加
オプション中のSEテストを一定の順番で聞くことで、さまざまな項目が現れる。詳細は以下のとおり。

項目	SEを聞く順番
キャラセレクト	07−00−09−10
ノーデスモード	10−08−09−01
ラウンドセレクト	10−08−09−02
フリープレイ	09−00−04−10
サイズセレクト	00−00−09−01−01−03−01
裏モード	08−00−09−01−04−08−00

プリンセスメーカー2

●ヘッジホッグ登場
まず娘を強く、優しく、家庭的で、なおかつ常識ある子に育てる。もちろん非行に走らせてはならない。順調に育てると、娘が街に遊びに行った時に、いじめられている女の子を助けるイベントが発生する。この時、どこかで見たようなハリネズミのぬいぐるみが登場する。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

●アルバムモード
どんなエンディングでもいいので、ゲームを1回クリアする。すると、スタッフクレジットの中に「アルバムモード」の項目が新たにが追加され「バカンスのアルバム」「エンディングのアルバム」などを見られるようになる。

ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜

●「紅葉のパンツ」の入手方法
9章までゲームを進めたら、国土管理室へ行く。そして、そこにあるシャワー室に入り、帰ろうとすると食堂のおじさんがドアを開けてくれるので奥へと進む。このあと小梅と桜の会話シーンになり、それが終わると「紅葉のパンツ」を入手できる。これは草薙用のアイテムになっている。

ブルーブレイカー 〜剣よりも微笑みを〜

●「聖なる尻尾」入手方法
ゲームクリアのデータをセーブしたあと、タイトル画面で「最初から」を選び、クリア情報を使用してゲームを開始する。すると、ラーワから中継地点1に通じる街道に宝箱が出現する。これを調べると移動スピードがアップするアクセサリ「聖なる尻尾」が手に入る。

●ワイズが仲間に
女の子とハッピーエンドでゲームをクリアし、そのデータをセーブする。その後、タイトル画面で「最初から」を選択し、ゲームクリア後のデータを使って開始する。すると、ケインのレベルが10以上の状態でギルドに立ち寄ると謎の女性「ワイズ」に闘いを挑まれる。この戦闘に勝利してからワイズと会話すると、パーティの編成時にワイズをパーティに加えることができる。

プロ野球グレイテストナイン '97

●天候を雨にする
ゲーム設定画面で、LとRとYボタンを同時に押しながら試合を始めると天候が雨になる。

●バッターカーソル＆ストライクゾーンの表示切り替え
プレイ中にポーズをかけ、LとYボタンを同時に押しながらゲーム設定画面から抜ける。すると、バッターカーソルとストライクゾーンを「表示する／しない」の切り替えができる。

●投手カーソルの表示を切り替え
プレイ中にポーズをかけ、RとYボタンを同時に押しながらゲーム設定画面から抜ける。すると、投手カーソルを「表示する／しない」の切り替えができる。

●中継プレイ
守備の時にLかRボタンを押すと外野からの送球を中継できる。また、返球時にLとRボタンを同時に押すと、中継が捕球しないでボールをスルーする。

●清原の能力
オール・セの清原は巨人の清原より能力が高くなっている。

プロ野球グレイテストナイン '97 メークミラクル

●試合で雨を降らせる
　オープン戦モードでゲームを開始したあと、試合設定画面でLとRとYを押しながらスタートボタンを押す。すると、雨の中で試合ができるようになる。

●投打カーソルが消える
　ポーズ中に、LとRとYボタンを押しながら中断画面から抜けると投打カーソルが消える。

●1イニングで終了
　ペナントレース(または1997ペナント)を始めて、スタメン表示画面で「試合開始」にカーソルを合わせて、XとZとBを押しながらスタートボタンを押す。すると、試合が1イニングで終了するようになる。(1イニングで勝負がつかない場合は延長戦となる)

プロ野球グレイテストナイン '98

●試合が1イニング制になる
　ペナントレースのスタメン表示画面で、カーソルを「試合開始」に合わせ、XとZとBボタンを押したままスタートボタンを押す。すると、試合が1イニング制となる。

●投打カーソルが消える
　試合中にポーズをかけ、LとRとYボタンをすべて押したままの状態で試合画面に戻る。すると、投打カーソルが画面から消える。

●雨天試合がプレイできる
　オープン戦の試合設定画面で、LとRとYボタンをすべて押したままの状態で試合を開始すると雨天試合になる。(ペナントモードの場合は、勝敗を表示している画面で入力)

●夜のホームラン競争
　球場決定時にスタートボタンを押し続けると、通常は昼間でのみプレイ可能なホームラン競争をナイターで楽しむことができる。

プロ野球チームもつくろう!

●パスワード読み上げスピードを変更
　パスワードを読み上げている時にRボタンを押すと、読み上げる速度が通常の3倍速に変化する。これとは逆にLボタンを押すと遅くなる。

●好きな大きさの球場をいつでも作れる
　「球場けんちく」で大きい球場が表示されている時に、XとYとZボタンを同時に押す。入力に成功すると音がして、好きな大きさの球場を作れるようになる。ただし建築費や維持費はかかる。

●選手の能力を見られる
　選手をトレードする際、下の手順をふむことによって選手の能力値を表示することができる。(複数選手のトレードの場合は、選手達の能力の合計値が表示される)なお、この裏技は他球団からトレードを申し込まれた場合にも使える。

①両チームのトレードする選手を選択したら「やめる」にカーソルを合わせ、XとYとZとスタートボタンを押しながらCボタンで決定する。
②「トレードを中止いたしますか?」に「いいえ」を選ぶ。(もしくはキャンセルする)
③「申し込み」にカーソルを合わせてLとRとスタートボタンを押しながらCボタンで決定する。

●選手のパーツが増える
　下の手順をふむことによって「選手もつくろう」の選手のパーツを増やすことができる。ただし、パーツが増えた時に、それまであったパーツが消えてしまうこともある。

①「選手もつくろう!」で「顔をつくる」を選択する。
②「かたち・いろ・けってい」のメニューでX、Y、Z、Yの順にボタンを押していく。すると、ボタンを押した回数によって下のパーツが新たに増える。

宇宙人パーツ
　X、Y、Z、Yの順にボタンを32回押す。
ロボットパーツ
　X、Y、Z、Yの順にボタンを64回押す。
サルパーツ
　X、Y、Z、Yの順にボタンを128回押す。
犬パーツ
　X、Y、Z、Yの順にボタンを256回押す。

●ユニフォームを変更
　メニューの「顔をかえる」の「かたち・いろ・けってい」でLとRを押しながらYボタンを押す。すると、「選手もつくろう」で作った選手のユニフォームを、球団のユニフォームに変えられる。

●選べる秘書が増える
　秘書選択か、再契約画面で「5年間の契約が…」というメッセージが表示されている時に上、下、左、右、L、Rの各ボタンをそれぞれ1回ずつ(順番は関係なし)押す。すると、それまではランダムで登場する4人の中からしか選べなかった秘書が、全32人の中から選べるようになる。

●いきなりエンディング
　タイトルの前の「つくろう」ロゴが表示されている時に、X、Y、X、X、Y、Z、A、B、Lの順にボタンを押すとエンディングムービーを見ることができる。同様に、X、X、X、Y、Y、Y、Z、Z、Aの順にボタンを押すとスタッフロールをそれぞれ見ることができる。

へ

平成天才バカボン すすめ! バカボンズ

●ノラ馬を使用可能にする
　対戦モードのキャラクター選択画面で、LとRを押しながら左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、ノラ馬を対戦モードで使えるようになる。

●3個消しモード
　オプション画面でLとRを押しながら上、下、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、3つ以上はさまないと消えないモード(ただし対戦モードのみ)が選べるようになる。

●別テイクのオープニング
　2P側にコントローラを接続しておき、ゼネラルエンタテインメントのロゴが表示されている時に2P側のAボタンを10回以上押す。すると、通常とは異なるオープニングを見ることができる。

PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜

●デモメニュー他
　右とXとZボタンを押しながらゲームをリセットして、そのままボタンを押したままの状態で待つ。すると、デモメニューに入れるようになる。また、このメニュー内で方向ボタンを左右に押すと、画面のタテヨコの比率をワイドテレビ用のものに設定することができる。

●ギャラリーを出現させる
　方向ボタンの下とBボタンを押しながらゲームをリセットして、そのままの状態で再びゲームが起動するまで待つ。すると、トーナメント以外のモードでもギャラリーが出現する。

ほ

ホーンテッドカジノ

●ポーカー必勝法
　ポーカーでディーラーが「RAISE UP or CALL」と言ったあとに、LボタンでアイテムBOXを出す。そして、すぐにRボタンを押してアイテムBOXをしまう。すると、方向ボタンの左か右を押すと再びチェンジカードができるようになる。ただし、何度も繰り返しているとカードが変化しなくなってしまう。

ボイスアイドルマニアックス 〜プールバーストーリー〜

●ムービー鑑賞
　サターン本体に「ボイスアイドル〜」のゲームデータを残さずにディスク2を起動し、「ディスク1を入れてください」というメッセージが表示されたら、X、Y、Z、A、B、C、L、R、上、下、左、右、上、右、下、左、C、Z、B、Y、A、X、L、Rの順にボタンを押す。カーソルがでてきたらムービーを選んで「祝」「蝶」のマークをつけ、AかCボタンを押す。そしてスタートボタンを押すとムービーを観ることができる。

ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー

●隠しCG鑑賞
　「CHAR DESIGN」を見る時に1の位を9に、方向ボタンの右で10の位を8に設定すると、隠しCGを見ることができる。

ポケットファイター

●隠し技
　各キャラにはマニュアルには載っていない技がある。コマンドは下の表を参照してほしい。

リュウ

必殺技名	コマンド
鎖骨割り	→+P
ねりちゃぎ	→+K

レイレイ

必殺技名	コマンド
笑獣牙	→+P
切離鋸	→+K
空中ダッシュ	空中で←←or→→
特殊ダッシュ	Sを押しながら→→

ケン

必殺技名	コマンド
稲妻かかと割り	→+K

タバサ

必殺技名	コマンド
ロンブエンヴォイ	空中で+K
ナウティーサーバント	→+K
ミュースウィープ	スーパージャンプ中に↓+K

チュンリー

必殺技名	コマンド
鷹爪脚	空中で↓+K
中段蹴り	→+K
スピニングバードキック	←↙↓↘→+K

ザンギエフ

必殺技名	コマンド
フライングボディーアタック	空中で↓+P
ダブルニードロップ	空中で↓+K

さくら

必殺技名	コマンド
フラワーキック	→+K

モリガン

必殺技名	コマンド
スプラッシュリピドー	→+P
シェルキック	空中で↓+K
特殊ダッシュ	Sを押しながら←←or→→

ゴウキ

必殺技名	コマンド
天魔空刃斬	空中で↓+K
豪かかと割り	→+K
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
百鬼豪尖	百鬼襲後K

ダン

必殺技名	コマンド
真・晃龍拳	→↓↘→↓↘→+S

※表中のSはスペシャルボタンを表します。

●ダン乱入条件
　対CPU戦で、下記の条件を7人目の対戦までに満たしていればダンが乱入してくる。途中でコンティニューしたり、乱入対戦をしてはいけない。

・平均残りタイムが60以上である試合が、3試合以上ある。
・平均残り体力が96以上である試合が、3試合以上ある。
・1ラウンドも相手に取られない試合が、連続で4試合以上ある。
・マイティコンボフィニッシュが5ラウンド以下である
・自分の必殺技ゲージがレベル1で、相手のゲージがレベル3でフィニッシュしたラウンドが1以上ある

●ゴウキ乱入条件
対CPU戦で、下記の条件を7人目の対戦までに満たしていればゴウキが乱入してくる。途中でコンティニューしたり、乱入対戦をしてはいけない。

・平均残りタイムが80以上である試合が、1試合以上ある。
・平均残り体力が128以上である試合が、1試合以上ある。
・1ラウンドも相手に取られない試合が、連続で6試合以上ある。
・マイティコンボフィニッシュを6ラウンド以上決める。
・自分の必殺技ゲージがレベル3で、相手のゲージがレベル1でフィニッシュしたラウンドが1以上ある。

Body special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2

●隠しステージ
3人全員をシーン7までクリアすると、シーン8～10が追加される。これをクリアすると、さらにもう1つのエンディングを見ることができる。

●フォトビュアー
メニュー画面でムービーパズルにカーソルを合わせ、方向ボタンの左、右、左、右、L、R、L、Rの順にボタンを押す。すると、すべてのフォトを見ることができる。

●ルーレットが遅くなる
メニュー画面でムービーパズルにカーソルを合わせ、上、下、下、X、B、Zの順にボタンを押す。すると、ルーレットの動きが遅くなる。

ポポイッとへべれけ

●サウンドテストモード
プレイ中にポーズをかけ、方向ボタンの上か下を押しながら、LかRボタンを押す。すると、方向ボタンが上なら音楽、下なら効果音を聞くことができる。

本格将棋指南 若松将棋塾

●スタッフロールを見る
モード選択画面でカーソルを「各種設定」「対局」「将棋塾」「詰将棋」「棋譜再現」の順に合わせ、最後の「棋譜再現」のところでスタートボタンを押すとスタッフロールが流れる。

ま

ま

マーヴル・スーパーヒーローズ

●ジェムを出さない
対戦プレイのラウンド開始前に1P側と2P側それぞれのコントローラのLとRボタンを押し続ける。すると、ジェムが出現しなくなる。

●ドクタードームの使用方法
ゲームクリア後ショートカットをOFFにしておき、キャラ選択画面で方向ボタンの下を2回押す。その後、弱K、中K、強Kの順にボタンを押し続けるとドクタードームが使用可能になる。必殺技コマンドは以下の表を参照。

ドクタードーム 技表

必殺技	コマンド
プラズマビーム	↓↘→＋P
フォトンショット	→↘↓↙←＋P
モレキュラーシールド	→↘↓↙←＋K
フォトンアレイ	↓↘→＋P×3
特殊能力	
一定時間ジャンプする	↓↙←＋K×3

●アニタの使用方法
ゲームクリア後にショートカットをOFFにしておき、キャラ選択画面で上、右、下、左、上、右、下、左、上の順にボタンを押す。その後、弱P、中P、強Pの順にボタンを押し続けるとアニタが使用可能になる。必殺技コマンドは以下の表を参照。

アニタ 技表

必殺技	コマンド
キルシュレッド	P+K同時押し(同じ強さ)で地面にさして引き戻す。
豪鬼召喚	→↓↘＋P
鈴鈴召喚	←↓↙＋P
LOVE FOR YOU	↓↘→＋P×3

●サノスの使用方法
ゲームクリア後にショートカットをOFFにしておき、キャラ選択画面で方向ボタンの上を2回押す。その後、強P、中P、弱Pの順にボタンを押し続けると、サノスが使用可能になる。必殺技コマンドは下の表を参照。

サノス 技表

必殺技	コマンド
タイタニッククラッシュ	←↙↓↘→＋P
デスフィア	↓↘→＋K
ガントレットリアルティ	←↓↙＋弱P
ガントレットスペース	←↓↙＋中P
ガントレットパワー	←↓↙＋強P
ガントレットタイム	←↓↙＋弱K
ガントレットソウル	←↓↙＋中K
ガントレットマインド	←↓↙＋強K
インフィニティ・スペシャル特殊効果	
ガントレットタイム	フィールドに接触すると動きは鈍くなる
ガントレットソウル	体力を吸収し、インフィニティ・パワーも減少させる。
ガントレットマインド	相手の入力を一定時間左右逆にできる。

●キャラの色が変わる
ショートカットをOFFに設定してキャラクター選択画面を出す。上段のキャラは上、下段のキャラは下を3秒以上押し続けてから決定するとキャラの色が変化する。

●カーソルを速く回す
ショートカットOFFの状態でキャラ選択画面を出す。そして方向ボタンの左か右を押し続けると、カーソルが時計回りに高速で回転する。

麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～

●謎のキャラ登場
難易度の選択画面で、上、下、Z、Y、Xボタンの順に押す。すると、謎のキャラが出現する。

●脚を鑑賞
牌をツモったとき、Rボタンを押しながら、下とAとBとCとLボタンを同時に押すと、女の子の脚を鑑賞できる。

麻雀学園祭

●スペシャルグラフィック
双眼鏡を手に入れ、特定の場所で使用するとスペシャルグラフィックが見られる。双眼鏡を使う場所は佐和子のマンション、京香の家、平和町駅前1、平和町駅前2、一色学園裏門、柏木邸の6カ所。

●すべての写真が見られるパスワード
この2種類のパスワードを使えば、斎藤から取り上げた写真をすべて見られる。
パスワード（その1）
G、M、J、M、H、H、N、G、C、I、K、N、Mと入力すると、高橋恵子をクリアしたところからゲームがスタートする。
パスワード（その2）
G、M、J、D、B、G、M、H、カン、H、F、C、Hと入力すると、秋野まことをクリアしたところからゲームがスタートする。

●全キャラクターの登場条件
斎藤と戦って勝利すると写真が手に入る。この写真を特定の場所で女の子に渡すといろいろな場所で対戦できるようになる。それぞれの写真の使用場所、キャラの登場場所、その他の条件は以下のとおり。

名前		
写真使用場所	**キャラ登場場所**	**その他(条件)**
高橋恵子		
一色学園裏門で使用	一色学園正門に登場	ゲームセンターには登場しない
鍵屋京香		
一色学園正門で使用	京香の家に登場	ストーリーでクリアする
榊まゆ		
一色学園正門で使用	平和町駅前に登場	ストーリーでクリアする
結城まきえ		
タムタムで使用	平和町駅前に登場	ストーリーでクリアする
速水佐和子		
佐和子のマンションで使用	雀荘に登場	ストーリーでクリアする
秋野まこと		
東日本書店で使用	平和町駅前に登場	ゲームセンターには登場しない
江上かんな		
一色学園正門で使用	一色学園正門に登場	条件なし
真崎優子		
一色学園正門で使用	一色学園正門に登場	条件なし
小宮美智子		
郵便局で使用	平和町駅前に登場	条件なし
七瀬美樹		
平和ツーリストで使用	喫茶七色館に登場	条件なし
石川志郎		
一色学園正門で使用	一色学園正門に登場	条件なし(双眼鏡が手に入る)

●写真集作りの注意点
ストーリーモードのメインキャラに対戦で勝った時、同じレベルのグラフィックをすべて見ておく。すると、その時のグラフィックをいつでも見られる写真集が作れるようになる。ただし、ストーリーモードをクリアした場合には、そのあとすぐに再びゲームを「はじめから」で開始し、データをセーブしておかないと写真集が残らない。

●フリー対戦で、すべての女の子と対戦できる
秋野まこととの対戦前のパスワード、G、M、J、D、B、G、M、H、カン、H、F、C、Hを使ってゲームを始める。そして、フリー対戦に登場していない女の子に写真を渡し、その女の子が現れる場所に行って会う。その後、ゲームセンターに行って対戦して勝利したらセーブする。この手順を4人分くり返せばフリー対戦ですべての女の子と対戦できるようになる。

麻雀狂時代 コギャル放課後編

●アルバムモード
まず「初級、中級、上級」のモード選択画面で、上、下、X、Y、Zボタンの順に入力してカーソルを画面の一番左に移動させる。すると、アルバムモードが現れ、今までのプレイで見たグラフィックを見ることができる。ここでAボタンを押すと脱衣が始まる。

●クイックオプション
タイトルメニューで「設定してから」を選択したあと、Zボタンを押し続ける。すると、クイックオプションモードに移行することができる。

●BGM変更
対局画面になった直後のメッセージが表示されたらすぐに、A、B、C、X、Y、Zボタンのいずれかを押し続ける。すると、押したそのボタンに応じてBGMが変わる。

あ か さ た な は ま や ら わ〜ん

麻雀狂時代 Cebu Island '96

●おまけアイコン

おまけディスクを起動し、フォトグラフを選択する。そして、画面上部の一番右のアイコンにカーソルを合わせて右を押しながら、ボタンをZ、Y、Xの順に128回押す。すると、アイコンが1つ増える。さらに、増えたアイコンにカーソルを合わせ、上を押しながらZ、Y、Xの順に128回押すと、さらにアイコンが1つ増える。それぞれのアイコンを選ぶとグラフィックを見ることができる。

麻雀同級生Special

●対局の相手を選べる

タイトル画面でX、A、左、右、R、L、Z、C、Y、B、X、Aの順にボタンを5回押す。声が聞こえたら入力成功。そのあと、対局相手の女の子を自由に選ぶことができる。

●お得コマンド

タイトル画面で、右、右、左、左、B、B、Aの順にボタンを押し、その後XとYとZを同時に押しながらRボタンを押す。入力に成功すると、対局中にRを押しながらXボタンを押すことで、対局相手の牌を見られるようになる。同様に、対局中にRを押しながらYボタンを押すことで自分の牌の交換ができる。さらに、Rを押しながらZボタンを押すことで、いきなりクリアすることもできる。

●隠しキャラ出現

各キャラクターとの対局中、2回あがったあとに3局目を特定の役であがると、隠しキャラが現れる。なお、桜木舞が対局相手の時は隠しキャラは現れない。役名と隠しキャラは以下のとおり。

対局相手	役	隠しキャラ
黒川さとみ	一盃口か二盃口	鈴木美穂
田町ひろみ	面前混一	佐久間ちはる
斉藤真子	三色同順か三色同刻	成瀬かおり
正樹夏子	清一色(なき可)	仁科くるみ
芹沢よしこ	七対七	真行司麗子

麻雀ハイパーリアクションR

●オプションに追加項目

難易度「普通」以上でストーリーモードをクリアする。すると、オプションに「想い出」の項目が新たに追加される。ここではゲーム中の脱衣シーンなどを見ることができる。

毎日替わるクイズ番組 クイズ365

●画面を止める

ゲーム中にポーズをかけてXとYとZボタンを同時に押すと、画面が止まってゆっくり考えられるようになる。

My Best Friends 〜St.アンドリュー女学園編〜

●隠しキャラ登場

最初から選べる5人をクリアすると、横山梨花、杉本暁美の2人が登場する。さらに、この2人をクリアすると、蘇我貴子が登場する。

●ちょっとHな裏モード

隠しキャラの蘇我貴子をクリアすると、パズル画面がHな絵になる裏モードがプレイできるようになる。

マジカルドロップ2

●ボスキャラ&隠しキャラが使える

キャラ選択画面で、下記のとおりにキャラにカーソルを合わせて特定のボタンを押していくことで、ボスキャラ&隠しキャラが選択可能になる。

ボスキャラ

フールで下、マジシャンで下、ハイプリエステスで下、チャリオットで下、ジャスティスで下、スターで下、ワールドで下の順に押す。すると、アーケードモードでもデビル、ストレングス、エンプレスが使用可能になる。

隠しキャラ

ワールドで下、スターで下、デビルで下、ジャスティスで下、ストレングスで下、チャリオットで下、エンプレスで上、ハイプリエステスで下、マジシャンで下、フールで下の順に押す。すると、デビル、ストレングス、エンプレスと真のボスであるブラックピエロが登場する。

●2Pカラーのキャラ

スペシャルモードで、LかRボタンを押しながらキャラを決定すると、2Pカラーを選択できるようになる。また、LとRボタンを押しながら、AかCボタンでキャラを決定すると、さらに別の色になる。

●背景がエンプレスに

「スペシャルモード」の「ひたすらモード」で、方向ボタンの左を押しながらレベルを決定すると、背景のキャラをエンプレスにすることができる。

マジカルドロップⅢ 〜とれたて増刊号!〜

●ボスキャラ使用条件

おはなしモードを難易度「ふつう」以上のレベルでクリアすると、キャラセレクト画面にムーン、ハングドマン、ブラックピエロ、ハーミット、テンペランス、フォーチュン、タワーの7人のキャラが追加され、使えるようになる。

●連鎖した時の声を連呼

「ひたすらモード」でゲームを始め、「よーい、スタート」のかけ声の間にスタートボタンを8回押す。

●ストレングス父登場

すごろくモードをストレングスでクリア後、「おはなしモード」または「たいせんモード」で、キャラ選択時にLかRボタンを押すと、ストレングス父が登場する。なお、ここでもう一度LかRボタンを押せばストレングスに戻る。

マジカルホッパーズ

●レベルセレクト

「EOAIAKBM」とパスワードを入力すると、LEVEL1からLEVEL18までのレベルを自由に選べる。

マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96

●隠しチームでプレイできる

メインメニュー画面で左、右、上、下、R、L、A、下の順にボタンを押すと、開発者のチーム「LEFT FIELD」でプレイできる。同様に、左、右、上、下、R、L、A、上の順にボタンを押すと、「モンスターチーム」でプレイできる。

●いつでもリプレイ

ゲーム中にXとYとZボタンを同時に押すといつでもリプレイが見られる。

魔法騎士レイアース

●プレセアの写真の秘密

虹色おじさんから「プレセアの恥ずかしい秘密」という写真を入手してからプレセアに会う。その際に写真は没収されてしまうが、再度虹色おじさんのところに行くとまた別の写真がもらえる。この手順を繰り替えすことで全部で4種類の写真を手に入れることができる。

●虹色おじさんの秘密

虹のかけらを8つずつ全部集めたあと、虹色おじさんのところへ行ってイベントを発生させる。その後セーブし、ゲームをクリアするとメニュー画面に新たな項目が追加されている。

●文字を消す

タイトル画面のあと「はじめから」「つづきから」と表示されたら、方向ボタンの左とXボタンを同時に押す。すると、画面から文字を消すことができる。

●MP無しで魔法が使える

まずMPがあるキャラを前方に置き、MPが0のキャラを後方に置く。この状態でCとL(またはCとR)ボタンを押してMPが0のキャラを先頭にして魔法を使わせるとなぜかMPが0のキャラが魔法を使える。

●マップ画面で簡単移動

町の中でYボタンを押してマップ画面を出し、それまでに行ったことのある町を選択すると、その町に簡単に移動できる。

●タダで宝玉をゲット

ライリーやエアリアの町にある創師の店で、売っているアイテムを選び、買うかと聞かれたら「いいえ」と答える。次に、キャラを宝玉に一番近い場所へと移動させてからジャンプさえる。すると、なぜか宝玉が手に入る。

マスターズ 遥かなるオーガスタ3

●デモメニュー

右とXとZボタンを押したまま起動すると、ビジュアルを自由に見られるデモメニューに入れる。

街

●ピンクのしおり

8つのシナリオをすべてクリアしたら、リセットボタンを押してから主人公の選択画面の中央にカーソルを合わせる。すると、ピンクのしおりが出現して、青ムシこと「青井則生」のストーリーをプレイできる。

●ムービースキップ

ストーリーの途中に流れるムービーは、スタートボタンを押すことでスキップすることができる。

●「高峰厚士」のシナリオ

8人のシナリオをすべて読み終えたら、キャラクター選択画面で高峰隆士にカーソルをあわせて、数秒間待ってから左ボタンを押す。すると、シナリオ「花火」があらわれる。

魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ

●コンティニューができる

ストーリーモードの第2話以降でゲームオーバー後、タイトル画面でカーソルを「すとーりー」に合わせ、Rを押したままCボタンを押す。すると、ゲームオーバーになった場所からコンティニューできる。

●フリー対戦の相手を増やす

タイトル画面で「ふりーたいせん」にカーソルを合わせ、Rを押したままCボタンを押す。すると、ストーリーモードのボスであるマコが追加される。

マンクスTT -スーパーバイク-

●スーパーバイクが出現

モードセレクト画面でL、R、X、Y、Zボタンを同時に押す。すると、アーケードモード以外で、SUZUKI GSX-R750(赤)、SUZUKI GSX-R750(青)、HONDA RVF-RC45の3台のスーパーバイクが登場する。

●羊に乗れる

トランスミッションセレクト画面で、上、上、下、下、左、右、Z、Yの順にボタンを押すと、バイクの代わりに羊に乗って走ることができる。羊の性能はバイクセ

レクト時に選んだバイクに依存するので、スーパーバイクの資質を持った羊で走ることも可能。

●BGMセレクト

アーケードモードのコースセレクト画面でXとYとZボタンを同時に押す。すると、トランスミッションセレクト画面の左下にBGMの曲名が表示される。ここで、方向ボタンの上か下を押すことでBGMを選択することができる。

み

mr.BONES

●ステージセレクト

「LEVEL SELECT」画面で3秒以内にR、L、R、R、L、R、L、L、R、L、R、Rの順にボタンを押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

MYST

●メイキング映像を見る

タイトル画面でAとLとRを押しながらスタートボタンを押す。すると「Making of MYST」と表示され、「MYST」開発スタッフの語りを交えたメイキング映像を見ることができる。

む

無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド

●幻の中華料理

全50品目の料理メニューの中にある「幻の中華料理」を作るためには、他の49品目の料理をそれぞれ1回以上食べていなければならない。全50品目の料理と、料理を作るための条件などは下の表のとおり。なお、表の「難度」とは、料理メンバー2人の料理パラメータを平均した数値が「難度」に達してなければ作れないという基準の値。また、「HP」「信頼」「機嫌」とは、その料理を食べた時の全員のパラメータ回復値を示したものとなっている。

肉料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
すき焼き	90	40	6	45	鉄製の鍋、食べられる葉、牛肉のかたまり、醤油、砂糖
焼き肉	50	35	6	40	鉄板、牛肉のかたまり、コショウ、岩塩
トンカツ	60	25	3	20	天ぷら油、焼きたてのパン、野生のブタ、卵
ハンバーグ	50	20	3	20	フライパン、牛肉のかたまり、ナツメグ
鶏肉の蒸し焼き	40	20	2	15	手頃な石、ニワトリ、岩塩、食べられる葉
豚肉の蒸し焼き	40	25	1	12	手頃な石、野生のブタ、岩塩、食べられる葉
蛇の串焼き	10	40	-6	-30	大きなヘビ、岩塩
ブタの丸焼き	50	30	-3	-10	野生のブタ、コショウ、岩塩
カエルのフライ	35	18	-3	-15	天ぷら油、大きなカエル、コショウ、ナツメグ、岩塩

魚料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
魚のキノコ包み	40	15	—	5	地味なキノコ、銀色の魚
焼き魚	40	15	—	—	細長い魚、岩塩
魚の岩焼き	40	20	-1	-5	手頃な石、銀色の魚
魚フライ	50	15	—	5	銀色の魚、焼きたてのパン、卵
豪華舟盛り	70	15	3	20	シマシマの魚、細長い魚、緑色の海草、巻き貝、醤油
特上寿司	80	20	4	30	シマシマの魚、細長い魚、巻き貝、野生のお米、お酢
並寿司	25	10	1	10	細長い魚、卵、二枚貝、野生のお米、お酢
貝の酒蒸し	25	15	1	8	二枚貝、お酒
海鮮鍋	40	25	3	25	懐かしの土鍋、食べられる葉、銀色の魚、二枚貝、巻き貝

果物料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
フルーツサラダ	10	10	1	10	バナナ、マンゴー、パパイア
蒸しバナナ	5	12	-1	-2	手頃な石、バナナ
バナナサラダ	0	8	—	1	バナナ
マンゴーサラダ	0	8	—	1	マンゴー
パパイアサラダ	5	8	—	1	パパイア
パインサラダ	5	8	—	1	パイナップル
フルーツゼリー	40	3	2	20	マンゴー、パパイア、パイナップル、赤い海草
フルーツパフェ	70	5	3	25	マンゴー、パパイア、パイナップル、砂糖、生クリーム

野菜料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
キャベツサラダ	10	8	-1	-3	食べられる葉
野菜サラダ	30	10	2	10	食べられる葉、柔らかい茎、ヨーグルト
塩豆スープ	15	10	-1	-5	赤い豆、岩塩、おいしそうな水
野菜炒め	20	10	—	3	食べられる葉、細長い根っこ、コショウ、岩塩
ヤム芋のサラダ	10	8	-1	-3	ヤム芋
タロ芋スープ	10	12	—	1	タロ芋、おいしそうな水
焼き芋	10	10	1	10	タロ芋
キノコ鍋	45	10	1	12	地味なキノコ、赤いキノコ、懐かしの土鍋、おいしそうな水

その他の料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
非常食	0	10	-1	-5	非常食セット
おにぎり	40	10	2	15	お釜、黒い海草、岩塩、野生のお米
ビーフカレー	70	15	3	25	野生のお米、ナツメグ、ターメリック、ローリエ、牛肉のかたまり
オムレツ	35	15	1	10	フライパン、タロ芋、真っ赤なトマト、卵
納豆定食	50	15	-1	-5	野生のお米、醤油、納豆、卵
チャーハン	30	15	1	8	フライパン、野生のお米、コショウ、岩塩、卵
ボンゴレスパ	60	10	1	10	フライパン、二枚貝、小麦粉、コショウ、岩塩
芋グラタン	20	20	1	10	ドラム缶、ヤム芋、茶色い豆、ヤギの乳、チーズ
パンの実のスープ	30	15	-1	-2	パンの実、おいしそうな水、コショウ、岩塩
みそ汁	40	2	2	20	白い豆、おいしそうな水、味噌、卵
のんべぇの晩酌	5	1	2	20	お酒
海苔茶漬け	50	5	1	10	黒い海草、野生のお米、おいしそうな水、お茶の葉
きのこ雑炊	20	15	1	8	地味なキノコ、赤いキノコ、野生のお米、卵
サボテンサラダ	15	10	—	—	食用サボテン
ゆでたまご	5	5	—	1	卵、鉄製の鍋、おいしそうな水
幻の中華料理	100	100	15	50	冬中夏草、干しアワビ、フカヒレ、ツバメの巣、鉄人のスープ

め

めざせアイドル★スター！ 夏色メモリーズ 麻雀編

●おまけムービー

「美少女写真館」で「水着」の項目にカーソルを合わせ、LとRとXとYとZボタンを同時に押す。すると、クリアしていない女の子の水着ムービーを見ることが可能になる。ただし、1回ごとに入力する必要がある。

●相手の持ち点が減らせる

「始めから遊ぶ」を選択し、女の子と対戦相手を選択してゲームを始める。相手の女の子の紹介ムービーが始まったら、それから対局が始まるまでのあいだ、LとRボタンを押し続ける。すると、相手の持ち点が通常の25000点から10000点に減っている。

メタルスラッグ

●ソフィア教官とおしゃべり

まず、コンバットスクールモードで個人データを作成しておく。その後メニュー画面で「コンバットスクール」を選択したあと、ソフィア教官の最初のセリフが表示されたらすぐにスタートボタンを押す。すると、プレイヤーの階級に応じて、ソフィア教官とのプライベートな会話を楽しむことができる。

●隠し階級「大魔王」

コンバットスクールの訓練2つでパーフェクト(1000点)を記録すると、「大魔王」という隠し階級へと昇格できる。このあと、「サバイバルアタック」で究極ハンドガンという非常に強力な武器を使用できるようになる。

メタルファイター♥MIKU

●テストモード

オプション画面でメッセージタイプを「文字」に設定し、LとRを押しながらXボタンを押す。次に、カーソルを「EXIT」に合わせてLとRを押しながらYボタンを押す。その後、タイトル画面に戻ってLとRを押しながらZボタンを押し、最後にスタートボタンを押す。すると「テストモード」に入れる。

●負けた相手に勝つ

メタルファイトでゲームオーバーになったあと、そのままタイトル画面でスタートを選択。すると、負けたはずの相手に勝った状態からプレイできる。

メタルブラック

●クレジット増加

タイトル画面で、LとRとBとYボタンを同時に押しながらスタートボタンを押す。すると、クレジット数が通常の5から9に増えている。

●お得なボーナスステージ

1面をクリアしたあとの、自機が上昇している画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順にボタンを押す。すると、敵の色がすべて黄色になり、制限時間も30から60に増えている。

●廃墟の映像を見る

オープニングをAかCボタンでスキップすることで、廃墟の映像を見ることができる。

メックウォリア2

●隠しパスワード

以下のようなパスワードを入力すると通常とは違う状態でプレイできる。

T#XO/AX<<<	仕様増加
#OXO/A>>O/	重量制限解除
TOXO/AX>TU	弾薬制限解除
#XXO/A4>Y＋	熱管理無視
TXXO/AZ>＋X	ジャンプ、ジェット使用無制限
#YXO/A>YOL	全機体ジャンプジェット装備可
#AXO/A4YYA	スロットル固定
#/XO/A4<LY	隠しメック登場
##XO/A><UZ	無敵モード
T<XO/AXA<=	全ミッション選択可

メルティランサー ～銀河少女警察2086～

●CGギャラリーモード

エンディングで「Fin」の文字が表示されたあと、しばらく待っているとカーソルがコーヒーカップに変化する。続いて、AかCボタンでタイトルに戻ると、オプションの「GALLERY」で、ゲーム中のグラフィックを見ることができる。

も

燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

●ドルフィンズでプレイ

あらかじめ、エディットしていない状態のドルフィンズをリーグに入れておく。そして、自分のチームをドルフィンズにしてゲームを始めると、なぜか最強のチームになっている。

●トルネード投法

エディットでドルフィンズの選手データ変更を行い、背番号を16、右投げ、右打ちに設定して肌の色を中間色にする。すると、ピッチングフォームでトルネード投法を選べるようになる。

●9回表からスタート
試合開始前のVS画面で、1P側と2P側のYとスタートボタンを押し続ける。すると、0対0の状態で9回の表からゲームがスタートする。

●速い送球
フィールド画面でボールをキャッチした時に、方向ボタンとCを同時に押して送球することで、速い送球ができる。

●いきなりエンディング
ペナントレースをしている時に、パッドのAとBとCとスタートボタンを同時に押してリセットする。続いてタイトル画面で方向ボタンを、上、下、左、右、上、下、左、右の順に押す。入力に成功すると音がして、このあとにスタートボタンを押すことでエンディングを見ることができる。

モータルコンバットII完全版

●SWITCHESモード
オープニング中に、下、上、左、左、A、右、下、B、Y、Cの順にボタンを素早く押す。すると、タイトル画面に「SWITCHES…」が表示され以下のような項目が追加される。
1HIT P1(P2)
相手をたった一撃で倒すことができるようになる。
TOASTY
アッパーをすると、画面下に男の顔が現れる。
CONSTANT ACID
アッパーで、確実に相手をデッドプール、池などに落とせる。
EASY SMOKE
隠しキャラのSMOKEの出現条件が、ポータルステージの2P対戦の時にアッパーのあとに、方向ボタンの下とYかBボタンを押してスタートを押すだけでよくなる。
EASY JADE
隠しキャラのJADEの出現条件が1本目にローキックで相手を倒すだけでよくなる。
NOOB
隠しキャラのNOOBの出現条件が2Pに勝つだけでよくなる。
HARD PLAYER 1(2)
キャラが無敵になり、体力ゲージが減らなくなる。
SOAK TEST
CPU同士による対戦を見ることができるようになる。

桃太郎道中記

●女湯をのぞく
持ち金が1億両以上ある状態で、松山か小諸の温泉に虫メガネを合わせ、約1分ほど待つと女湯をのぞける。時間とともに湯気が薄れていくが、最後までのぞいていると、スリの銀次にお金の半分をすられてしまう。

●美術堂
宇和島にいる牛を調べると、美術堂が出現。土居孝幸氏のイラストを鑑賞できる。

●音楽堂
江戸の付近にある城を虫メガネで調べると、ゲーム中の音楽を聴くことができる「音楽堂」が見つかる。

●声優堂
宗台の西と高砂のずっと東に木が1本だけ生えている小島がある。そこを調べるとゲーム中のセリフを聞くことができる「声優堂」が見つかる。

●ボンビー大魔王の部屋
鬼ケ島のデーモン小暮を虫メガネで調べると、ボンビー大魔王の部屋が出現し、ボンビー大魔王のセリフが聞ける。

●日付イベント
特定の日にゲームをプレイすると、以下のようなイベントが起こる。
お正月
1月1日に起動すると、1月にお年玉として全員が1000両もらえる。
節分
2月3日に起動すると、2月にオニのキャラはお見舞金として1億6000万両もらえる。
ひな祭り
3月3日に起動すると、女の子のキャラはお祝金として1億6000万両もらえる。
子供の日
5月5日に起動すると、男の子のキャラはお祝金として1億6000万両もらえる。
七夕
7月7日に起動すると、7月に天の川に行くことができる。効果は「天の川の札」と同じ。

モンスタースライダー

●最終ボス、クローディアと戦う
「ふたりでモード」か「ひたむきモード」のキャラクターセレクト画面で、「ドラキュラ」にカーソルを合わせて方向ボタンの右を押す。すると、最終ボスである「クローディア」をプレイヤーキャラとして使うことができる。

●モグラたたきミニゲーム
コンフィグメニューのサウンドテストに入り、「※」マーク(再生ボタン)にカーソルを合わせ、操作しているコントローラのXとYとZボタンを同時に押す。すると、モグラたたきのミニゲームを遊べる。(コントローラのA、B、C、X、Y、Zボタンが、それぞれ画面のお墓の位置に対応している)また、このミニゲームでパーフェクト(100点)を取ると、ストーリーモードのデモや、ゲーム中のセリフがすべて津軽弁になる。

や

ゆ

悠久幻想曲

●サウンドテスト&留守電メッセージ
各キャラのプロフィール画面でXボタンを押すと、サウンドテストができる。

●タイトル画面の背景が変化
サターン本体の内蔵時計の時間に対応してタイトル画面の背景が変化する。

悠久幻想曲 2nd Album

●背景を変える
「DATE BOX」のキャラクターグラフィックを見るときにLかRボタンを押すと、背景を変えることができる。

●音声をOFFにする
ゲーム中にキャラがしゃべっている間にスタートボタンを押す。すると音声をOFFにすることができる。

優駿　クラシックロード

●秋のGⅠに挑戦
4歳夏でゲームが終了した時点でGⅠレースに勝っている馬がいると、秋のGⅠレースに出走することができる。GⅠレース2勝馬は有馬記念にも出走できる。

●スーパーホースモード
有馬記念で勝利すると、歴代の名馬が登場するスーパーホースモードに参加することができる。このモードでは自分の生産馬を繁殖入りさせることも可能。また、スーパーホースモードをプレイできるセーブデータが、サターン本体かパワーメモリーにあれば、いつでもCRバトルやCRバトルロイヤルで「CRバトルスーパーホースモード」をプレイできるようになる。

●自動進行
「翌週」のアイコン上でXとYボタンを同時に押すと、追い切りやレースなどがある週までゲームを自動進行させることができる。なお、この進行メッセージの表示は馬の故障などがあると停止する。

●便利なショートカット機能
馬房の中でLかRボタンを押すと、馬房からその隣まで簡単に移動できる。美浦、栗東の自厩舎では、遠征中の馬にカーソルを合わせて決定すると、その遠征先まで移動できる。また、パドックでZボタンを押せば、ユーザーが所有する馬、実在の馬のところまでスキップし、XとYボタンの同時押しで1番の馬のところに戻る。

●繁殖馬の並び替え
一覧表でYボタンを押すと、種牡馬、繁殖牝馬を「価格別」から「名前順」へと並び替えることができる。もう一度押せば元に戻る。

ユニバーサル ナッツ

●おまけグラフィック
サターンの内蔵時計を12月25日、または1月1日に合わせてゲームを起動するとおまけのグラフィックを見られる。

ら

ら

ライズ オブ ザ ロボット2

●隠しキャラ「Anil-8」が出現
キャラクター選択画面で方向ボタンを上、右、下、右、右、上、左、上の順に押す。すると、隠しキャラ「Anil-8」が出現する。

●隠しキャラ「Supervisor」が出現
キャラクター選択画面で方向ボタンを下、右、下、上、右、下、左、下、上、右、上の順に押す。すると、隠しキャラ「Supervisor」が出現する。

●隠しキャラ「Vitriol」が出現
キャラクター選択画面で方向ボタンを右、上、上、右、下、右、上、上の順に押す。すると、隠しキャラ「Vitriol」が出現する。

●隠しキャラ「Mayhem」が出現
キャラクター選択画面で方向ボタンを左、右、下、左、上、左、下、左、下の順に押す。すると、隠しキャラ「Mayhem」が出現する。

LAST BRONX

●武器替えの方法

ラスブロ教室で「全ての説明を聞く」を8回見てからゲームスタートし、キャラクターの選択画面で左のキャラなら左、右のキャラなら右ボタンを押しながら決定する。

●難易度設定を追加

ラスブロ道場で技の種類を問わず256回以上「O.K.」の評価を出す。そしてディスクを入れ替え、モード選択でオプションを選ぶと、難易度選択のコマンドに「硬」「暴」「投」の3つの難易度が追加される。

●レッドアイ使用条件

武器変更と難易度選択ができる状態にしてから、キャラの自己紹介を全員分見る。レッドアイの技は下の表のとおり。(固有技のみ掲載。他の技は洋子とまったく同じ)

レッドアイ 技表

技名	コマンド
ダブルスピンキック	KK
マッドスライダー	↘↘K
デスダンス	←→→K
ブラインドエアキック	←→K+G
ステップトー	→→K+G
スタッカートスライス	↓P+K
スクリューダイブ	→→P+K
スクラッチ・ノックハイキック	↘PPK
スクラッチダブル	↘PPP
スクラッチ・ダブルフックキック	↘PPPK
スクラッチダブルハイ	↘PPPKK
スクラッチ・キャッチキック	↘PPPK↓K
スクラッチトリプル	↘PPPP
スクラッチハイスピン	↘PPPK
スクラッチロースピン	↘PPP↓K
スクラッチ・エアレイドスペシャル	↘PPPP↑K

※記号の見方：P=パンチ　K=キック
G=ガード　+=同時押し

●スタッフロールを早送りする

最後の敵を倒した瞬間から、AとCボタンを押し続ける。

●BGMがアレンジバージョンになる

トミー、リサ、クロサワのステージでゲームを始める。ロード画面になったら音楽が流れ始めるまでRとAボタンを押し続ける。すると、BGMがアレンジバージョンになる。

ラングリッサー ドラマティックエディション

●アイテムが増えるコマンド

ゲーム中に「アイテム装備」のコマンドを選択し、「購入」にカーソルを合わせて上、左、右、下、右、右、Cの順にボタンを押す。

●ステージセレクト

タイトル画面でロードを選択し、適当なシナリオデータ(シナリオ途中でのセーブデータは不可)にカーソルを合わせて右、下、上、左、R、Y、スタート、X、Z、Cの順にボタンを押す。

●ムービーセレクト

タイトル画面でロードを選択し、適当なシナリオデータ(シナリオ途中でのセーブデータでも可)にカーソルを合わせて上、下、上、下、左、右、X、Cの順にボタンを押す。すると、ムービーセレクトができるようになる。

ラングリッサーⅢ

●サウンドテスト

タイトル画面でZ、A、Y、左、X、右、Cの順にボタンを押すとサウンドテストができる。

●超ショップ出現

出撃場面でショップへ行き、購入・売却セレクト画面でY、A、下、X、Bの順にボタンを押す。すると、全アイテムを販売している超ショップが現れる。

●シナリオセレクト

まずゲームをプレイして、シナリオを1つ以上クリアしてからデータをセーブする。その後、作戦準備画面または出撃時にロードを選択し、ファイルセレクト画面で「SCENARIO～」にカーソルを合わせて右、X、左、Y、Aの順にボタンを押す。入力に成功すると効果音がして、それまでにプレイしたことのあるシナリオを選択し、遊べるようになる。

●オープニング4分割

ゲームを起動し、メサイヤの社名ロゴが消えて画面が暗くなった瞬間に、2P側のスタートボタンをすばやく4回押す。成功すると画面が4分割されたオープニングが流れる。

●MPが減らない

作戦準備時か出撃中にあらかじめMPの最大値が増加するアイテムを装備させる。そして、戦闘中にMPをアイテムで増える量よりも少なくする。つまり、MPが5増えるアイテムを装備しているキャラならMPを4以下というようにしておく。その後、この技のために装備しておいたアイテムを解除すると、MPの表示がが99になり、いくら魔法を使ってもMPが消費されなくなる。

●声優のメッセージ

エンディングで「The end」「To be continue langrisser I…」とメッセージが表示されたらそのまま3分間待つ。すると、アフレコ後の声優さんのおまけメッセージが聞ける。

●フレアを仲間にできる

まずシナリオ7で主人公をフレアに接近させる。この時、フレアには一切攻撃しないこと。次にシナリオ14でフレアとの会話が発生するので「剣をひけ、フレア」を選ぶ。また、シナリオ17での会話で「悩みを言ってくれ」を選択する。このあとシナリオ31までゲームを進めるとフレアが仲間になる。

●真のエンディング

シナリオ34までの時点で「ヒロインへの告白が成功している」「フレアを仲間にしている」「ラングリッサーを誰かが装備している」の3つの条件を満たしておく。その状態でシナリオ34を始め、主人公かエマーリンクでファーナに接触し、説得する。次に、ファーナが生きている状態でエマーリンクをアルテミュラーに接近させるとアルテミュラーが良心を取り戻すので、ラングリッサーを装備したキャラでアルテミュラーを倒す。すると、真のエンディングを見られる。

●変な告白

ワセリンと鉄アレイを購入(超ショップでの購入は不可)し、装備しておく。すると、シナリオ34の告白イベントが通常とは違うものになる。

●自動配置モード

マップ配置をする画面で指揮官を選択し、XとYとZボタンを同時に押す。すると、自動で全指揮官の配置が完了する。

●隠しシナリオ「？1」が出現

シナリオ4の1ターン目に主人公をルインに接触させて、村人に「西に逃げる」よう に指示する。その後ピエールと接触し、会話で「仲間の方向感覚を試した」と答える。最後にシナリオクリア後のティリスからの質問で「ムッとする」を選ぶ。すると、隠しシナリオ「？1」が追加される。

●隠しシナリオ「？2」が出現

シナリオ10で主人公をド・カーニに接触させ、会話で「傷は治ったか」を選択する。次はケー・ツカイロに接近し、会話で「欲しいという」を選択する。そのあとで、主人公をソフィアに接触させ、会話で「石をもらってくれ」を選択し、最後にソフィアをケー・ツカイロに接近させる。すると、隠しシナリオ「？2」が追加される。

●隠しシナリオ「？3」が出現

シナリオ27にはマップ上に青く光る場所が次々に現れるので、主人公をその場所へと、現れた順番どおりに移動させる。そして、それぞれの場所で「おがむ」「とりあえずおどる」「ポージング」を選択する。すると、隠しシナリオ「？3」が追加される。

●隠しシナリオ「？4」が出現

シナリオ35をクリアしたらシナリオセレクトでシナリオ34に行き、アルテミュラーの説得に成功した状態でクリアする。その後、彼の質問で「楽勝だった」を選択すると、隠しシナリオ「？4」が追加される。

●隠しシナリオ「？5」が出現

シナリオ25をクリアしたらシナリオセレクトをおこなう。すると、隠しシナリオ「？5」が追加される。

ラングリッサーⅣ

※「隠しシナリオ出現方法」の説明中における(1,2)などの表記は、カーソル位置の座標(横軸、縦軸の順に表記。画面の左上を起点とする)を表しています。ただし、外周も数値に含めるため、画面左上にカーソルを合わせた時の座標が(2,2)になります。

●超ショップ出現

戦闘準備画面で「ショップ」を選択したあと、「購入」にカーソルを合わせて、Y、A、下、X、Bの順にボタンを押す。すると、爆音と共に隠しショップが出現し、ほとんどのアイテムを購入できるようになる。

●シナリオセレクト

ロードメニュー画面でシナリオデータに(シナリオ途中の中断データは不可)にカーソルを合わせてL、Y、右、R、R、Aの順にボタンをすばやく押す。すると、一度クリアしたシナリオを選んでプレイできるようになる。

●サウンドテスト

「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でA、Z、Y、X、A、Z、X、Yの順にボタンを押す。するとBGMと効果音を聴くことができる。

●隠しシナリオ1
「ラハリオ温泉紀行～湯気の向こうに…」

シナリオ6で座標(44,7)に主人公を移動させ、お湯が沸いていることを確認する。このあと、マクレーンに接近し「温泉に行きたいか？」でYESを選択する。それからマクレーン以外の味方指揮官に接近し、説得する。そして最後に全員が生き残った状態でシナリオをクリアする。すると、隠しシナリオ1をプレイできるようになる。

●隠しシナリオ2
「うみにんジム、ただいま生徒募集中」

シナリオ9の座標(27,11)にマクレーンを移動させ、「超チケット」を入手する。次にシナリオ10の20ターン目にマクレーンを座標(49,50)に移動させ「下に降りる」を選ぶと、老婆に「またおいで」と言われる。そして、シナリオクリア時にマクレーンが生き残っていると、ショーに行こうと誘われるので「行ってみよう」を選択する。すると、隠しシナリオ2をプレイできるようになる。

●隠しシナリオ3
「戦え！ 村人！」

シナリオ14の座標(7,39)へと指揮官を移動させ、不思議な装置を確認する。次にランフォードを倒し、「水晶の鍵」を入手する。そして、ランフォードを倒した指揮官を座標(7,39)の不思議な装置へと移動させ「水晶の鍵」を使ったあとにシナリオをクリアする。すると、隠しシナリオ3をプレイできるようになる。

●隠しシナリオ4
「超時空放浪へイン
〜兄貴・おぼえていますか〜」
シナリオ23Aで、2つある魔法陣の中央にそれぞれスイッチがある。そのうちどちらかの魔法陣に指揮官を移動させてスイッチを押し、カオスをラングリッサー以外の武器で倒す。すると、ランダムで先ほどの魔法陣の1つからカオスが復活するのだが、この時復活したのがスイッチを押していない方の魔法陣であれば、カオスの重みでスイッチが押されるので、その後シナリオをクリアする。すると、隠しシナリオ4をプレイできるようになる。

●隠しシナリオ5
「はるかなるバイオレット」
シナリオ24Cをクリアしたら、クリアしたデータでシナリオをセレクトして、再びシナリオ24Cを始める。シナリオの途中で登場するアイヴァーがバイオレットへ逃げようとするが、この移動が始まってからアイヴァーを撃破すると「バイオレットへ招待するから許してくれ」と聞かれるので「許す」を選択する。すると、シナリオクリア後に、隠しシナリオ5をプレイできるようになる。

ラングリッサーV THE END OF LEGEND

※文中における(1,2)などの表示はマップにおける座標を表している。カッコ内の数字は(X,Y)となっており、マップの左上を起点としてXが横軸、Yが縦軸の値を表す。上の(1,2)の場合なら、カーソルをマップの左上に合わせ、そこから右に1、下に2移動した位置となる。なお、この移動距離はカーソルの見かけの大きさではなく、カーソルの最小移動距離となっている。

●隠しシナリオ「特売」出現
シナリオ8「残照」で、マップ右下の小さな亀裂で発生する会話で「手をつっこんでみる」を選ぶ。続いて「はい」を選択し、(41,92)の木で「はい」を選択する。

●隠しシナリオ「唄園」出現
シナリオ15「戦慄」の砦の4隅にあるレリーフをすべて踏み、中央の部屋にあるレリーフでの会話で「横にずらしてみる」を選択する。

●隠しシナリオ「対戦」出現
シナリオ19「因縁」で飛兵を(89,1)へと移動させ、チラシを取る。そして、1部隊も倒されていない(NPCも含む)状態でクリアする。

●隠しシナリオ「兄女」出現
シナリオ26「欲望」でマップの右上の宝箱からアイテムを取り、その後アルフレッドがもう一度同じ宝箱を調べると地図が手に入る。そして、アルフレッドが生き残っている状態でシナリオをクリアする。

●隠しシナリオ「挑戦」出現
シナリオ34「魔果」でマップ右上に地下への階段がある。この階段の奥にある扉を開けてからシナリオ34をクリアする。(ただし、シナリオ35をクリアしていないと扉を開けることはできない)

●シナリオ1のお得な情報
飛兵で、マップの(12,18)にある三角の台座と(64,19)にある四角の台座を踏み、(41,6)にあるT型の台座へと移動すると「ワンド」が、四角、三角、T型の台座へと移動すると「闇の法衣」を入手できる。

●シナリオ2のお得な情報
ユニットをマップの中央を流れる川(31,19)にあるクイのもとへ移動させると、ピクシーが出現する。ピクシーとの会話で「助けてもらう」を選択すると金50Pが、「自分の力でなんとかする」を選択するとATが1上昇する。「無視する」を選んだ場合はピクシーが怒って去ってしまう。

●シナリオ3のお得な情報
ユニットをスタート地点の左上、3本の木のあいだ(1,60)にあいている小さな穴へと移動させ、「強引に引っ張る」を選択。このあとの質問に「はい」と答えると「こん棒」を、「いいえ」と答えると「メギンギョルズ」を入手できる。なお、「いいえ」を選んだ場合は特定のキャラクターの隠しパラメータが減少してしまう。

●シナリオ4のお得な情報
ステージ開始時点でウィラーがいる部屋にタル(28,77)がある。このタルの横にユニットを移動させ、タルの上に置いてある魔法書を読む。すると、「アタック1」の魔法を修得できる。ただし、アタックを修得できるのは、魔法書を手に入れたキャラクターに限る。

●シナリオ5のお得な情報
ユニットをマップの右上(59,4)に生えている木へと移動させ、この木になっている赤いリンゴを手に入れる。このリンゴを「全部食べる」で最大MPが3上昇、「半分だけ食べる」で最大MPと聖耐性が2上昇、「1口だけ食べる」で最大MPが1、聖・闇耐性が2上昇する。「今は食べない」を選ぶと変化は起こらない。「今は食べない」を選択した場合、いったんこの場所を離れて、再び戻って来ると同じイベントが発生する。

●シナリオ6のお得な情報
ユニットを、スタート地点の左上、堀の中に立っているクイ(22,42)のもとへと移動させる。このクイの上にいる妖精と会話し、「いいえ」と答えると傭兵最大数が1部隊増える。なお、最大数は6となっており、6部隊の時はそれ以上増えない。

●シナリオ7のお得な情報
飛兵ユニットをマップの左上にあるハトの形をした岩(22,8)へと移動させる。そこで発生する会話で、「仲間を守る力」を選ぶと「ヒール1」を修得でき、「敵と戦う力」を選ぶと「MPドレイン」を修得できる。また、ユニットをマップ左側の暗闇で点滅する光(7,51)へと移動させ、「様子を見る」を選ぶと金500Pを入手できる。

●シナリオ9のお得な情報
飛兵ユニットを使うと、以下の3アイテムのうち、どれか1つを入手することができる。画面の右上にある家の前に2つのタル(82,8)があり、右側のタルの上に「炎のオーブ」、左側のタルの上に「大地の鎧」がある。通路の奥にあるタル(77,0)の上に「デビルアックス」がある。

●シナリオ10のお得な情報
ユニットをマップの右上にある石畳のヒビ割れ上(64,4)へと移動させる。すると、そこに2つの瓶があり、どちらか一方だけを取り、能力を修得することができる。2つのうち、「紫色の薬の瓶」を選択すると「解毒能力」を修得でき、「灰色の薬の瓶」を選択すると「石化攻撃4」を修得できる。

●シナリオ11のお得な情報
飛兵ユニットを、スタート地点のそばにある斜面で咲いている水色の花(5,75)へと移動させる。そこで発生する選択肢で「朝露を飲んでみる」を選ぶと、最大MPが2上昇する。また、飛兵ユニットをマップの中央付近にある金の鳥の置物(70,46)へと移動させ、「七色」を選択すると風耐性が2上昇し、「白色」を選択すると「天使の羽根」を入手できる。(「青色」と「黄色」は普通の羽となっている)

●シナリオ12のお得な情報
飛兵ユニットを、スタート地点の右下の崖(34,28)に咲いている赤い花と青い花のところへ移動させる。赤い花を食べると「テレポート」を、青い花を食べると「リジェネレート」を修得できる。なお、赤い花と青い花はどちらか片方しか選べない。また、マップの中央付近の橋げたに鳥の巣(62,27)があり、ここにユニットを移動させ、「何もしない」を選択する。すると、シナリオ20「援護」をクリアした時点で傭兵「スノードラゴン」を雇えるようになる。(イベントを発生させたキャラクターに限る)

●シナリオ13のお得な情報
ユニットを、マップの左上、水面に浮かび上がる月のそばに立っている十字架型のクイ(10,4)へと移動させる。すると「天女の羽衣」を入手できる。なお、クイは湖面に立っているので水平や飛兵を用いるとよい。

●シナリオ14のお得な情報
ユニットを、マップの上方、船首にある金色のスイッチ(49,25)へと移動させる。「押してみますか?」の質問に「はい」と答えると、「解毒能力」を修得できる。

●シナリオセレクト
ロードメニューのシナリオクリアデータ上にカーソルを合わせ、A、上、R、Z、下、Z、Cの順にボタンを押すと好きなシナリオをプレイできるようになる。ただし、遊べるのはセーブしてあるデータより前のシナリオのみ。

●特殊ショップ出現
ステージ開始前にショップを選択し、その後ショップ画面にてR、下、L、Y、X、Bの順にボタンを押すと、ほとんどの商品がそろっている超ショップが出現する。

●サウンドテスト
タイトル画面で右、右、左、Z、A、X、Yの順にボタンを押す。入力に成功すると効果音が鳴り、BGMや効果音を自由に聴ける「サウンドテスト」が出現する。

●各種おまけファイル
「ラングリッサーV」のゲームCDには、パソコンで読むことができるおまけデータが入っている。なお「開発者からのメッセージ」はゲームのストーリーがわかってしまう可能性があるので、ゲームをクリアしたあとのお楽しみに残しおいたほうが無難。

・おまけグラフィック
CD-ROMをパソコンで読み、graphic.lzhを解凍(LHA形式で圧縮されている)すると、おまけグラフィックを見たり、おまけグラフィックについての説明を読むことができる。

・開発者からのメッセージ
CD-ROMをパソコンで読み、omake.lzhを解凍する。すると、5つのテキストファイルが作成され、開発日記やアフレコを担当したツーファイブのコメントなどを読むことができる。

・おまけミュージック
サターンのCD再生画面で「ラングリッサーV」のゲームCDを再生すると、おまけミュージックを聴くことができる。

り

リアルバウト 餓狼伝説スペシャル

●隠しキャラが出現
キャラクター選択時に、アンディ・ボガード、ブルー・マリー、ビリー・カーン、タン・フー・ルーの4人のいずれかにカーソルを合わせ、BとCを押しながら決定ボタンを押す。

リフレイン ラブ 〜あなたに逢いたい〜

●パラメータチェック
タイトル画面で、上、右、下、左、上、右、下、左、X、Y、Z、スタートの順にボタンを押すと、泰蔵の「べべん!」という声がする。そしてゲーム中にZボタンを押すと、

女性キャラの愛情パラメータ&男性キャラの友情パラメータを見ることができる。

●ビジュアルモード
ゲームを1回以上クリアしたあと、オプションの「おまけ」タイトル画面で上、左、下、右、上、左、下、右、Z、Y、X、スタートの順にボタンを押すと、朋美の「お呼びでない…」という声がして、ビジュアルモードですべてのビジュアルを見られるようになる。

●おまけタイトル画面
サターンの内蔵時計の日付が12月24日、1月1日、2月14日、3月14日のいずれかの場合にゲームを起動すると、それぞれで通常とは違う特別なタイトル画面を見ることができる。

る

ROOM MATE ～井上涼子～

●時計モード
室内を移動できる状態で、LとXを押しながらスタートボタンを押すとフクロウの時計が表示される。この時計はサターンの内蔵時計と同じ時間を表示している。

●シャワーシーン
ゲームを起動させた回数が50回以上、100回以上、150回以上の場合、22時～23時のあいだに浴室に行って、そこで「ちょっとだけ覗こうかな」を選択すると、涼子のシャワーシーンをのぞくことができる。

ROOM MATE3 ～涼子 風の輝く朝に～

●涼子が本命校に合格する
2月27日までに500回以上アクセスすると、涼子が本命校に合格してハッピーエンディングを見ることができる。

●おまけモード
エンディングのスタッフロールのあとに、XとYとZボタンを同時に押すと、今までに見たイベントをもう一度見ることができるおまけモードに入れる。そして、一度でもエンディングを見れば、タイトル画面でXとYとZボタンを同時に押すだけでいつでもおまけモードを出すことができる。

●シャワーシーン
ソフトを50回以上起動したら、サターンの内蔵時計が22～23時の間に浴室へと行く。すると浴室をのぞくイベントが起きる。また、ソフトを100回以上起動、150回以上起動させた場合も浴室をのぞくことができる。

ルナ シルバースターストーリー

●ワナの効果を消去
ランの小島で、方向ボタンの操作が変になるワナがしかけられた宝箱の回避方法がある。まず、宝箱を開けた直後に一旦セーブする。次にAとBとCとスタートボタンを同時に押してリセットする。その後ゲームを再開すれば、ワナの効果が消えているので通常通りにプレイできる。

●強力アイテムの入手方法
魔法都市ヴェーン対機械城のイベントのあと、アレスが特定のキャラから強力なアイテムをもらえる。アイテム名と手順は以下のとおり。ただし、これらのアイテムはアレスが機械城に突入する前でないともらえない。
魔眼石の指輪
装備することでMP消費が半分になる指輪。ダモンに2回話しかけるともらえる。
疾風の指輪
装備することで攻撃回数が1回増える指輪。リッツァにいる歌姫のリラがさらわれるまでの間に、彼女と遊ぶ約束をしていれば、リラと話すことでもらえる。
魔人の涙
攻撃回数は1になってしまうが、敵全体に攻撃できるアイテム。アレスがドラゴンマスターで、ランで名誉市民となっていれば、ランの村長と話すことでもらえる。

れ

RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!

●レイマンの残り人数が増える
ゲーム中にポーズをかけて、上を押したあとにXとBとZボタンを同時に押し、続けてL、R、L、Rの順にボタンを押す。そして、上とYを同時に押してからポーズを解除すると、レイマンの残り人数が99になる。

●ポーズ表示を消す
ポーズ中にBボタンとCボタンを同時に押すと、その間だけポーズの表示が消える。

レイヤーセクション

●コンティニュー回数が増える
タイトル画面でゲームスタートにカーソルを合わせて、左とCとLとRとを押しながらスタートボタンを押す。すると、コンティニュー回数が8回になる。

レイヤーセクションII

●クレジットをFREEにできる
ゲームを100回以上プレイ(コンティニュー可)すると、オプション項目のクレジット数設定に「FREE」が加わる。

Race Drivin'

●隠しオプション&おまけ
ゲームの起動後、メーカーのロゴが表示されたらLとRボタンを同時に押す。すると、モード選択画面に隠しオプションモードが追加される。ここでは、ゲーム終了までの最後の3分間を見られる「3分間リプレイモード」、モデルとして作られたパーツを3Dで鑑賞できる「3Dモデルテスト」、チャンピオンシップで勝った時のリプレイを見られる「チャンプリプレイ」が楽しめる。また、3つのコースのチャンピオンシップを優勝することで使用可能になる3台のマシンを使えるようになる。さらに、プレイ中にZボタンを押すと、隠し視点に変更することも可能となる。

ろ

ロードラッシュ

●マラソンモード
時速15キロ以下で走っている時(または停止中)に上とLとRボタンを押し続ける。すると、バイクを降りて走ることができる。

ロードランナー エクストラ

●スペシャルステージ
コンストラクションモードの「イグゼクティブネーム」を選択し、「SPECIAL?」と登録する。そして、タイトル画面でLとスタートボタンを同時に押すと「スペシャルステージ」(通常は全面クリアが条件)をプレイできる。

ロードランナー レジェンドリターンズ

●スコアランキング簡単表示
モードセレクト画面でBボタンを押すと、スコアランキングをすぐに見ることができる。

●財宝取り放題
財宝を取った面でセーブして、再びロードする。すると、取ったはずの財宝が元通りになっている。

ロジックパズル レインボータウン

●すべての正解を見られる
「はじめから」を選び「ユカリチサトミカ」とパスワードを入力する。すると、問題中にスタートボタンを押すことで、その問題の答えを見ることができる。

●いきなりエンディング
「はじめから」を選び、「アイラブピロミィ」とパスワードを入力する。すると、問題を全部解いた状態になり、オプションで簡単にエンディングを見ることができる。

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

●ギャラリーモード
モード選択画面で上とBとYボタンを押しながら、LとRボタンを同時に押す。するとパスワード入力画面になる。ここで以下のようなパスワードを入力すると、それぞれのギャラリーに入れる。
COMPY GALLERY
A、Y、X、Y、X、X、Z、X、Z、Z、Y、Y
HUNTER GALLERY
A、X、X、Y、A、Y、X、Y、Y、Y、X、Y
RAPTOR GALLERY
X、Z、X、Y、X、Y、Y、Y、Z、X、Y、Y
T-REX GALLERY
Y、X、X、Y、X、Y、Y、Y、A、Y、X、Y
PREY GALLERY
Y、Z、X、Y、Z、A、X、Y、A、A、X、Y

●ステージセレクト
「ギャラリーモード」と同様に、パスワード入力画面で以下のようなパスワードを入力する。すると、それぞれのキャラクターでプレイ可能なステージを選択可能になる。
COMPY ENABLE
Y、Y、X、Y、Z、X、Y、Y、X、Z、X、Y
HUNTER ENABLE
Z、X、Y、Y、Y、Z、X、Y、X、Y、X、Y
RAPTOR ENABLE
A、Y、Y、Y、X、Y、X、Y、Y、Z、Y、Y
T-REX ENABLE
Y、Y、X、Y、Z、Y、Y、Y、Z、X、Y、Y
PREY ENABLE
X、A、X、Y、Y、Y、Y、Y、Z、X、Y、Y

●隠しエンディング
「ギャラリーモード」と同様に、パスワード入力画面でA、Y、X、Y、Y、Y、Z、Y、A、Y、X、Yとパスワードを入力すると、隠しエンディングを見ることができる。

●隠しムービー
「DNAキー」を各面で1個ずつ集めると、エンディングの終了後に隠しムービーが見られる。

ロックマン8 メタルヒーローズ

●アニメデモを見る
「BONUS MODE」にカーソルを合わせ、LとRを押しながらスタートボタンで決定する。すると、「アニメーション」という項目が増え、簡単にアニメデモを見られるようになる。

ロックマンX3

●ビームサーベルを受け継ぐ
まず、前半の8ステージでヴァヴァMK-IIをスピニングブレードかレイスラッシャーで倒す。次に、中ボスのモスキータスをゼロで倒してイベントを起こす。ここで、ゼロが爆発に巻き込まれて相討ちになる。すると、ゼロがエックスにビームサーベルを渡す。

●ハイパーチップを入手
前半8ステージの強化チップを除くすべてのアイテムを入手し、体力が満タンの状態でドップラーステージに行く。そして、ライドアーマーに乗って、鉄球が落ちてくる前にタテ穴がある場所まで行く。このタテ穴の左側にくっつきながら降りると、

隠し部屋が見つかる。そこにはカプセルがあり、ハイパーチップを入手できる。

ロックマンX4

●エックスの隠しパーツ
プレイヤーセレクト画面でエックスにカーソルを合わせ、Bボタンを2回、左を6回押したあと、LとRボタンを押しながらスタートを押す。このあと、パーツカプセルに入るとエックスの隠しパーツ、アルティメットアーマーが手に入る。

●ゼロの隠しカラー
プレイヤーセレクト画面でゼロにカーソルを合わせ、Rボタンを押しながら右を6回押し、そのあとBボタンを押しながらスタートを押す。すると、ゼロが隠しカラーの黒になる。

RONDE 〜輪舞曲〜

●簡単お金稼ぎ
まず、リミックスステーションでツルベビをクローニングして、ユニット悪魔に設定する。そのあと、補給でツルベビのマグネタイトを0にして、このマグネタイトを換金する。すると1800Gを得られるので、クローニング費用の1000Gを差し引いても800Gの得をしたことになる。この手順を繰り返すことで楽にお金を稼ぐことができる。

わ

わ

ワールドアドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜

●戦闘アニメの各種設定を変更する
戦闘アニメに入る直前の旗が2つ出る画面で、2P側のAボタンを連打する。成功すると戦闘アニメの設定画面が出現。1P側の方向ボタンやLRボタンで、天候、地面の累積度、アングルを変更して戦闘アニメを見ることができる。

●UFOが登場
自国の残りユニットが1機しかない状態で戦闘をする。このとき自国側か敵国側のどちらかが航空ユニットだった場合、戦闘アニメの中に3分の1の確率でUFOが登場する。

●アメリカ軍の機械化歩兵が登場
日本編「アメリカ西海岸上陸作戦」で座標X45・Y1に行くと、アメリカ軍側に機械化歩兵が登場する。

●ドイツ軍の隠し兵器が登場
日本編「インド攻防戦」で座標X1・Y4に行くと、ドイツ軍のUFO型隠し兵器ハウニブが登場する。

●謎の恐竜が登場
アメリカ編「レイテ島上陸作戦」で座標X30・Y42に行くと、恐竜が現れて日本軍の味方になってくれる。

●敵国側を操作できる
キャンペーンモードをプレイ中に設定変更を選び、サウンドの項目を選択する。次にSEにカーソルを合わせ、25番と97番の効果音を聞く。このあと設定変更画面に戻って操作の項目を選ぶと、敵国側のユニットを操作できるように設定を変更できる。

ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル

●戦闘シーン変更モード
敵に攻撃を仕掛け、戦闘前のユニット表示画面で、2P側のAボタンを連打する。すると、1P側の方向ボタンの上下やLRボタンで、カメラアングルや背景などの変更ができる。このあとCボタンを押せば戦闘が開始される。

●恐竜を動かせる
オープニングデモを8回見ると、潜水艦のシーンに恐竜が現れる。この時、XとYとZボタンを同時に押すと、パッドで恐竜が操作できる。操作は方向ボタンの上下で加速/減速、左右で旋回、Lボタンで視点変更、Rボタンでスクロールの変更となっている。

ワールドヒーローズパーフェクト

●ミニマムモードでプレイ
使用キャラを選ぶ時にXとYとZボタンを同時に押して決定する。するとキャラのサイズが通常の1/4のチビキャラになる。

●孫悟空の出現法則
1人プレイモードでゲームをプレイし、4人目以降のCOMキャラにパーフェクトで2本先取して勝つ。すると孫悟空が乱入してくる。

わくわく7

●追加オプション
タイトル画面で、上とXとYとZを押しながらスタートボタンを押す。すると、ゲームスピードの変更ができる「TURBO MODE」と、カレンダーの設定が変更できる「CALENDER MODE」の2つのオプションが追加される。

●ブラックカラー
アーケードモードで、下を押しながらLボタンを押してキャラを決定する。すると、キャラの色が普段は使えない「ブラック」バージョンになる。

わくわくぷよぷよダンジョン

●中断機能の有効利用
あらかじめ、パワーメモリーと本体間で中断データをコピーしておく。アトラクション内を探索中に全滅してしまったら、コピーしておいたデータを全滅したデータに上書きする。すると、本来セーブできないことになっているアトラクション内でも、事実上セーブすることができる。

●所持金を増やす
魔法のコンパクトを大量に購入し、買い値が10000以上のアイテムを次から次へと複製してショップに売りさばく。これをくりかえせば、所持金がどんどん増えていく。

●簡単にレベルアップ
上の「所持金を増やす」でお金を手に入れ、黄金のりんごを大量に購入して食べる。これをくりかえせば、レベルがどんどん上がっていく。

●アイテムの特殊効果
アイテムの中には、敵に投げつけると特殊な効果が現れるものがある。アイテム名と効果は以下のとおり。なかでも「金化のステッキ」「変化のステッキ」「風化のステッキ」はラスボス戦にも通用する超強力なアイテム。

アイテム	効果
識別のレンズ	幻覚状態になる
合成のステッキ	感動する
ピンつめのステッキ	マヒする
金化のステッキ	お金になる
変化のステッキ	アイテムになる
風化のステッキ	一発死
りんご	友好的になる

湾岸デッドヒート

●ナイトコース
シナリオモードの全コースで1位になると、夜景が美しいナイトコースをプレイできるようになる。

湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ

●車種が増える
シナリオモードでステージ1からボーナスステージまでをすべて1位でクリアする。すると、ナイトステージが登場して「ナイトメア」「フェニックス」「サーベルタイガー」の3種の車が選択できるようになる。さらにナイトステージでもすべて1位を取ると、真のエンディングが流れ、「ロードスター（トラック）」「オーバーロード（ヘリ型の車）」の2車種が選択可能になる。

湾岸トライアルLOVE

●女の子と仲良くなれるコマンド
プレイヤーのあだ名を「みどりがすき」「みきがすき」「しおりがすき」と入力すると、それぞれ中学生編のみどり、みき、しおりへの告白が成功した状態からゲームをプレイできる。

●レースで有利になるあだ名
プレイヤーのあだ名を「だるまさん」と入力すると、レースに出場するライバルたちの車が遅くなる。なお、このあだ名は中学生編、高校生編どちらでも使うことができる。

●高校生編で3人の女の子が登場する
プレイヤーのあだ名を「みんながすき」と入力すると、高校生編で3人の女の子が登場する。

●ミニゲームでの便利コマンド
ミニゲーム「姿なき逃亡者」のプレイ中に、AとYとZボタンをすべて押したままRボタンを押す。すると、普段は見えないはずのペットの姿を確認することができる。

ワンダー3／アーケードギアーズ

●パワーアップコマンド
「チャリオット」と「ルースターズ」。各ゲームのプレイ中にポーズをかけ、LとRボタンを押しながら以下のコマンドを入力する。すると、下の表のようなさまざまな効果が得られる。

「チャリオット」コマンド表

コマンド	効果
XYZA	ワイドショットがフルパワーになる。
XYZB	ラビットがフルパワーになる。
XYZ上下	ショットを初期化することができる。

「ルースターズ」コマンド表

コマンド	効果
XYZA	L2アカビーが付く。
XYZB	L2シプンが付く。
XYZC	L2コーリンが付く。
XYZ上下	スーパーボムを装備する。

Wan Chai Connection

●事件ファイルセレクト
ゲームを始めたら、コマンド選択画面にウインドウが表示されていない時に、AとCボタンを同時に押す。この時、ウィンドウが表示されなければ入力成功。続いて、上、下、上、下、上、下の順にボタンを押す。そして、画面の右上に小さなゲージが表示されたらいったんボタンを放す。最後に方向ボタンの上下でゲージを移動することで、事件ファイルのセレクトができる。

前編 収録タイトルINDEX

セガサターンマガジンVol.24掲載分

五十音順索引

五十音順索引

後編 収録タイトル INDEX

セガサターンマガジンVol.25掲載分

GAME TECHNIQUE LABORATORY

岩垂徳行わーるど

かもん えぶりばでぇ Vol.7

今回は、待ちに待ったドリームキャストがらみの話題を1つ。ドリームキャスト版「メルクリウスプリティ」の音楽も手がけるので、お楽しみに！

PROFILE
長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を習得。その後、本格的にゲームミュージックの作曲を始め、グランディア、ルナ、ラングリッサーシリーズの作曲を手がける鋭意の若手作曲家。ゲーム音楽のみならず、ミュージカルや舞台音楽、東京ディズニーランドなどの楽曲も手がけている。

ドリームキャスト版「メルクリウスプリティ」のお話！

セガの新ハード、ドリームキャストのニュースで盛り上がっているこの頃であるが、僕のところに来る作曲の依頼は最近はほんとにプレイステーションが多くなってきた。そんなとき（発表できる!?）ドリームキャストの新タイトルが登場。「メルクリウスプリティ」だ。ビーカーの中での妖精育成ゲームである本作品はその昔、PC-9801用ソフトとして発売されその時にも楽曲を担当したのだが、音楽の評判もよく（特にテーマ曲）どこかに移植されないかなと思っていたらこんなに大々的に取り上げてもらえた。感謝感謝である。

で、先頃ＮＥＣインターチャネルのドリームキャスト参入発表会に出席してきた。関係者および取材陣など総勢100名余りがお台場のホテルで入り乱れていた。会場のピアノからテーマ曲が流れる中、ちょこっと挨拶をしたり、ビンゴをしたり（景品がすごかったなぁ）、おいしいお食事と楽しい会話の中、幸せな気分でいられました。多部田サン、誘ってくれてありがとうございます！

会場では懐かしい人にも会えたな。「卒業-Graduat ion」でお世話になった声優の嶋方淳子さんです。当日は司会をしていました。お会いできて嬉しかったです（ぽっ）。

さてさて

自分のホームページをとうとう作ることができました。naekichiさんの手助けもあり僕は文章を書くだけですんでいるのですが、いやぁ、これもなかなか大変です。一度作ったらどんどん更新しなきゃいけないし。ただ、この頃ホームページを見たためかみんなからのメールも増えてきました。どうもありがとうございます。なるべく返事は書くようにしていますのでどんどん書いてね。先日、「ルナ2」の完成打ち上げ飲み会がありまして、久しぶりにメンバーと会いました。その席でも窪岡俊之さんから「ホームページ見ましたよ」なんて言われて、嬉しかったですねぇ。このページで書いた文章も随時記入していますので環境がそろっている方はどうぞお立ち寄りくださいませ。http://www.jah.ne.jp/~naekichi/iwadare/

当日、ピアノを演奏してくれた井島さんと曲の解釈について話ているところ。ちょっと偉そう…。

白いドレスが似合う嶋方さん。ビンゴでも大はりきりで司会していました。

今週の秘蔵のスナップ

ホームページの話題でも触れたけれど、僕のところのホームページを管理してくれるnaekichiです。現在は某セガ系の会社でサウンドを担当しています。

今週の1枚！「月光伝説　The legend of Moonlight C.M.I」

今週のＣＤはすごいぞ。一般には売っていない幻のＣＤだぁ！

その昔、田口泰宏（シャイニングシリーズでもおなじみ、天才プログラマー！?）が遊びをかねてPC-88用の音楽作成ソフトを作った。これはその後、形式がほぼ同じということでメガドライブの音楽作成ソフトとして生まれ変わった。その名も「ムーンライトC.M.I」。このソフトをむちゃくちゃ愛用していた僕と武内基朗（ガングリフォンなどでも有名な作曲家）の曲を集めた、まったく私的な自主制作アルバムである。

収録タイトルはというと……。インベーダー'90、ジノーグ、ラングリッサーI、ラングリッサーII、魔天の創滅、鋼鉄帝国、騎士伝説、LUNAR-TheSilverStar-、インベーダー復活の日（ＰＣＥ）、ギャンブラー自己中心派（ＧＧ）（ここまで岩垂作品）、ジュエルマスター、ランドストーカー、シャイニング・フォースIII、シャイニング・フォース外伝I・II・III（ＧＧ）だ。基板からの音そのままが入っているこのＣＤ、みなさんにお聞かせできないのが残念です。（こんなもの紹介するな!!）

XC00041-6
えくすたしーレーベル
¥4500（免税）

機材紹介！ 今週は "Soundcraft SPIRIT FOLIO SX"

スペースの関係もあってうちのメインミキサーはこいつである。音楽に必要な要素にバランスがある。誰も彼もが前に出ようとすると音はものすごく聞きづらくなり何を言いたいのかがテンでわからなくなる。また同じ場所に大勢が集まるとやはりごちゃごちゃして何がなんだかわからなくなる。そこらへんの整理整頓をする場所がミキサーだ。普段聴いている曲でもヘッドフォンなどを使ってよーく聞くといろいろと影にまわった音が聞こえてくる。もっとよく聞くと左で鳴った音に対応する音が右から聴こえてきたりする。良いスピーカー、良いアンプ、そして良いミキサーはよりよい音楽を作るうえで欠かせない存在だ。スタジオなどで使われるものは1億円もするのだから機能も豊富でまぁいい音が作りやすいようにできている。さてこのＳＸ、Soundcraft特有の太い音を期待していたのだが、残念ながら無理だった（値段も安いしね）。最近は無理なEQをしないで使えばそれなりの音が出せることがわかりほっとしている。音の出ないものにお金をかけるのはなんだけれど……、あぁいいミキサーが欲しいなぁ。

葉山宏治のメンズの帝国

懺悔しつつも、教育問題について語る!?

俺は葉山宏治だ。人は俺を"兄貴"と呼ぶ。ゲームミュージックファンの方々に"超兄貴ライブ"以降、熱烈な"兄貴コール"で迎えられて以来だ。最近、俺の中である革命が起こっている。世直しをしたい正義感と懺悔の狭間で葛藤しつつも、メッセージを世に放たなければならない宿命。そして、今週も闘うのである。

今どき、マスコミなどで教育問題について語ると烈火の如き反論がくる。『時代が違う、決めつけるように断言するな!』と批判の声も多い。俺も、ご多分に漏れず、やんわりと表現しないと何を言われるかわからん。そう思ったが、やはりそんなナマぬるい話で世が動くとも思えない。なので、俺は自らの受けた教育について話すことでメッセージとしよう。

俺のホームページでも、過去いじめにあったことがトラウマになって、心の傷を負い続ける人がいる。いつからだろう、学校の先生に竹刀ではたかれたとか、1メートルの物差しでひっぱたかれたとか、そんな話が聞かれなくなったのは。なんでも、そんなことをしたら、世のおばさま方が『まあ〜っ! なんてことを! うちの○○ちゃんになんてことするの訴えてやるー!』と言うんだろう。まったくお笑いだぜ。学校の先生も、不届き者を注意しても何をされるかわからんので、無視して授業を続ける人もいるそうで、気の毒だな。もちろん、中にはちゃんとした若者がいることはわかっている。俺の話はボーダーレスになってしまっている不届き者を焦点にしてるのだ。いいか。俺の言うことを『オヤジだなあ』と思う読者の方よ、俺はこわ〜い先生方にきびし〜い教育を受けてきた"昔の人間"かもしれん。だが、そういう教育を受けて育った俺、今33歳。最高に幸せな人生をつかんでるし、自分の生き方に一点の曇りも後悔もない人生を過ごしているぞ。間違っても、『若い頃はよかった』とか『昔は楽しかった』などとほざくオヤジではないぞ。その俺が思う。"時代がどうのこうの"ではなくて、誰でも本人の"心がけ"しだいで、人生は大きく変わるし、変えられると思うのだ。逆に言えば、"心がけ"ない人には、今どきの若者の嫌う、平凡な人生しか待っていないということだ。満員電車に乗っている方は大勢いるので、一概には言えないが、死んだ魚みたいな目をして、まるで身内に不幸でもあったのか? と思うほど沈痛な面持ちで毎日満員電車に揺られているオヤジにならないためには、それ相応の覚悟や、行動を自ら起こさなければならない。よしんば、大人になって満員電車で通勤したとしても、毅然とした大人になればいい。

では、こんなことを大口たたいて言っている俺がどんな学校教育を受けてきたか、いじめなどについても語ろう。

今思い出すと、俺が子供の頃の教育はとても人間らしくてよかった。小学3年生のとき、俺は同じクラスの江口君にいじめられたことを担任の久保田先生にチクったんだ。そしたら、先生は次の時間『授業を始める前に、葉山が江口にいじめられたと言ってきた。これから2人で決着をつける。後ろの机をどけろ! 広場を作れ! 2人でケンカしろ!』と言う。俺はてっきりいじめた江口君だけ先生に注意されて、自分はまんまと安泰を得られると思っていた。なのに、ケンカをしろと!? 一気に血の気が引く。チクらなきゃよかったのか? 俺は江口君は強いからやりたくなかったが、みんなが見てる。後戻りはできない。レフリーは先生だった。取っ組み合って顔が心臓のように"シン シン"と音を立てて紅潮する。5分か10分か……、2人とも破れかぶれになったとき『はい! そこまでだ! 江口! 葉山! さあ! 何か言いたいことはあるか!?』『ありません……』(2人)。

ひどい教育だと、現代の人々は久保田先生を罵倒するだろう。現代ならきっと大騒ぎになるだろう。けったくそ悪い話ぞな。学校側も、今後このようなことのないよう生徒と両親に謝罪しますとか、そんなもんだろう。しかし、俺の育った時代はそれが"普通"だったし、親も根性座ってて、そんなもんでいちいちガタガタぬかさなかった。親も『先生、ありがとうございました』ってなもんだ。その久保田先生の教育の結果、1対1のフェアな戦いは友情を生んだ。江口君とはいまだに縁がある。そして何より、いじめられてた俺が本気になれば反撃できることで自信がついて、おどおどしなくなった。もちろん、久保田先生には感謝したし、一目も二目も置いていた。決して恨んだりしなかった。いわゆる体育会系的教育と見られがちだが、今から15年くらい前までは当たり前だった。子供を傷つけさせることで、逆にケガの巧妙を生み、傷に耐性をつけるという、心身教育だ。俺は久保田先生の教育は素晴らしかったと思います。先生は元気でおられるだろうか……。

前にも書いたが、今の教育は先生や大人たちが子供や若者に気を使いすぎだと思う。傷つくことを恐れ、傷つけることをしない。ひたすら保護に徹し、子供が傷つかないようにばかり育てる国民性は良かれ悪しかれ偉大な人間を生まないと思う。

ではもうひとつ、俺がミュージシャンになる上で大きな影響を与えてくれた先生について書こう。俺は、横須賀の某私立高校在学時代、バンドとバイクと恋愛に燃える劣等生だった。ほんと、しょうもない小僧で、先生方も俺には期待などしていなかった。あれは、高校3年の文化祭のときか、広い校庭に全校生徒を集めて、"後夜祭"なるものをやった。そのときでかいトレーラーの上でバンドが多数、出演して場を盛り上げたのだ。そもそも、俺の行ってた高校は杉山清貴の母校だったこともあり音楽系は盛んだった。俺もご多分に漏れず、その"後夜祭"でギターを弾いていた。それから、何日かして、英語の授業。俺は劣等生でやる気なし。ほんとしょうもないガキだ。で、英語の小島先生が入ってきた。小島先生は、とても几帳面でちょっとニヒルで自分のような劣等生など普段ほとんど目もくれない、いわばインテリ風の先生だった。小島先生は、教壇に立つなり『先日の文化祭で、葉山君のギターの演奏を見ました。とても素晴らしかったです、はい。彼は授業を真面目に受けてませんが、得意なことはどんどん伸ばすべきです、はい。とにかく、私は感動しました、はい。では授業に入ります』ほんと、ただのこんな一言が、しかし、この一言が、13年にわたる俺のミュージシャン人生の大きな励みになっていて、あの一言が、右も左も自信もない若者にどれだけ勇気を与えたか……。学問では劣等生であっても、その生徒の長所を見つけ"がんばれ!"と叱咤激励する。先生本人はなんの気なしに言われたのだろうが、自分にとってはまさに人生の言葉だった。ここで言えるのは、生徒は一方的に先生から教わるのではなく、先生の言葉から、自分なりの解釈をして学び取る。それも、先生と生徒の関係なのではないか? 先生の言葉のひとつひとつに自ら、自分の糧となる要素を見つけ出す努力のようなものも大事だということだ。これに対して『だから先生は無責任な一言を言ってはならない』という否定的な見方しかできない人など、もう俺の責任外だ。勝手にいってくれ。ただ、紛れもなく今でも先生は先生で、当時の劣等生の俺と小島先生とは毎年年賀状のやり取りが続いている。

今回、俺なりのいじめ論、教育論を書いた。もちろん、十人十色で、いろんな人がいるだろうし、俺のすべてが正しいとは言わない。ただ、俺が今回書いたことは現在の教育がなくしてしまった部分。なぜ、なくしてしまったのか?というアンチテーゼなのである。ぜひとも、読者の皆さんには素直で明朗な人生を送っていただきたい、そう思います。

最新アルバム"帝国"はキングレコードより発売中(要予約)。旧譜アルバム"超兄貴""超葉山""姐""GEME MUSICDEAD"の4作が、日本コロムビアより再販されました。好評発売中です。

【葉山宏治ホームページアドレス http://y7.net/u/aniki01.html】

ハガキのあて先〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部内「メンズの帝国」係

「プロ野球チームもつくろう!」

えきさいてぃんぐスタジアム 最終回

栄冠は誰の手に? いよいよ決勝リーグ開催!!

7月某日、羽田はセガ本社ビルにて、ついに「野球つく」パスワード対戦トーナメント大会決勝リーグが開幕、最強チームが決定した。この歴史的瞬間(?)には「野球つく」開発スタッフにもお立ち会い願い、優勝チームの強さの秘密についても聞いた。「えきさいてぃんぐスタジアム」史上最大のあの謎もついに解明されて、目からうろこが落ちること間違いなし!

試合のほうは、すでに方向が見えてきた今年のペナントレースとは対照的に、どこが優勝してもおかしくない好試合の連続。この混戦を勝ち抜き栄冠を手にしたのはどのチームか、さっそく見てみましょうか!

ルール説明

トーナメント戦を勝ち抜いた5チームに、あらかじめシード予選大会でブロック優勝を果たした3チームを加えた8チームで一本勝負の総当たり戦を行い、一番勝ち星が多いチームが優勝。引き分けがあった場合は得失点差により勝敗を決する。

並みいる強豪をなぎ倒し8強がここに出そろった!!

福岡ダイエーホークス
オーナー:中野秀夫

セールスポイントは1番から3番まで走力がSということ。打線のつながりの良さは特筆もの。

札幌ジャイアンツ
オーナー:金丸喜玲

"世界選抜"だが夢の日本人バッテリーにも注目。試合前には村山さんから優勝のお墨付きをもらった。

北葛城バファローズ
オーナー:山田恭介

8番西口と代打の田中、クラークがポイント。西口ー城島のバッテリーはお約束とも言える超安定。

西武ライオンズ
オーナー:石井基之

走力、チャンスはほぼ全員がA以上の、俊足、好機必打のチーム。2番李がホームランを量産する。

北九州ダイナマイツ
オーナー:大西伸治

クリーンナップ打線が爆発するかどうかかがポイントか 佐藤さんが優勝を予想したチーム

札幌ダイナマイツ
オーナー:千代谷知則

4番サード松井にこだわりを感じるドリームチーム。こちらは瀬川さんの優勝予想チーム。

札幌ジャイアンツ
オーナー:宮坂靖昭

恐らく守備力がいいのだろう、失点が少なく安定した強さを発揮非常にまとまりのあるチームだ

盛岡ジャイアンツ
オーナー:松崎竜也

「とりあえず外人部隊」がここまで勝ち残ってしまった。得点はほとんどがホームランによるもの。

	1	2	3	4	5	6	7	8
1 福岡ダイエーホークス		× 1-2	× 1-2	× 1-5	○ 3-2	× 0-1	× 0-1	○ 1-0
2 札幌ジャイアンツ	○ 2-1		× 0-3	○ 3-0	× 3-4	○ 3-0	× 2-3	○ 1-0
3 北葛城バファローズ	○ 2-1	○ 3-0		× 1-4	× 2-4	○ 4-1	× 1-5	○ 8-3
4 西武ライオンズ	○ 5-1	× 0-3	○ 4-1		○ 9-6	○ 2-1	× 1-2	× 3-11
5 北九州ダイナマイツ	× 2-3	○ 4-3	○ 4-2	× 6-9		× 3-4	× 0-1	× 1-2
6 札幌ダイナマイツ	○ 1-0	× 0-3	× 1-4	× 1-2	○ 4-3		× 1-3	× 0-4
7 札幌ジャイアンツ	○ 1-0	○ 3-2	○ 5-1	○ 2-1	○ 1-0	○ 3-1		× 2-3
8 盛岡ジャイアンツ	× 0-1	× 0-1	× 3-8	○11-3	○ 2-1	○ 4-0	○ 3-2	

優勝は 札幌ジャイアンツ (5年目、オーナー：宮坂靖昭さん) に決定!!

開発スタッフによる決勝リーグ総評 そして次回作は……?

ディレクター 瀬川隆哉氏

デザイナー 佐藤勝彦氏

プログラマー 村山健司氏

佐藤 やっぱりパラメータを見ないとわからないですね。でもここまで勝ち抜いてきただけでもすごいんですよね。僕らのチームじゃ絶対かなわないな。

瀬川 優勝チームは、それほど強そうに見えなかったんですけどね。運って言ったら悪いですけど、ここまでくると……なんなんでしょうね。

佐藤 僅差の試合も多かったから、もう一度対戦したら結果は違ってくるだろうし。

瀬川 これらのチームにはいませんけど、王が打たないのも不思議ですね。一応パラメータ的には最強で、うちのチームで対戦させている時は打っていたんですけど。

村山 日本人だけで戦ったほうがいいってことか。納得いかないなぁ。基本的に外国人選手はパスワード対戦では強くなってるんですよ。パスワード対戦に限ってなんですけど。ピッチャーも一応強くなっているんですよ。だから選手の揃え方にポリシーがない"世界選抜"が強いと思ったのに（笑）。

瀬川 外人は確かにパスワード対戦では強いんですけど、登場する時点で結構歳をとってて、チャンスとかピンチは伸びても、長打力とかが衰えたりしてバランスが難しいですから、あくまでもお金で雇う即戦力という感じですね。それに同じ時期にこれだけ強い選手が揃うこともあまりないと思うので、それほど強くならないと思うんですけど。

村山 5年目でも優勝できるんですね。

佐藤 落合を解雇してコーチに迎えるという､僕の理論を採用したのかもしれないですね（笑）。

瀬川 たぶん見えないパラメータをしっかり鍛えているんじゃないでしょうか。見えているパラメータを育てることに必死になって、ピンチとかが弱かったりすると打たれちゃうんで、「選手の個人成績を見る」で細かいデータを確認しながら育てていかないと本当に強いチームにはならないんですよね。

村山 守備や制球力やキャッチャーの肩といったパラメータは、牽制の成否にも関わってきますし、ピッチャーが目を回している時に交代させる監督もいるので、試合も見ないと弱点はわからないですね。

瀬川 ピッチャーのローテーションについては不満なユーザーさんもいるみたいなので、次回作があるとしたらその辺を改良していきたいですね。もう少し試合に介入したいという意見があるので。経営者の立場なんだけど監督みたいなことができたりスカウトができたり、そういういろんなことができるのが「つくろう！」シリーズのいいところだと思うし、そういう部分を出していけるといいですね。ドリームキャストだとすごいことができそうですよね。もっとあんなことやこんなこともしたいんですけど。なんだか無責任に希望を述べてますね（笑）。

佐藤 最近は他社さんからもいろいろ出てますけど、純正「つくろう！」はうちのですから。ユーザーさんの間で盛り上がりがあればひょっとしたら立ち上がるかもしれませんね。今ならまだ間に合いますので（笑）。

優勝チームパスワード公開

これが全244チームの頂点に立った札幌ジャイアンツだ！　ぜひ自分のチームと対戦させて、その強さを実感してほしい。

れＯＮらう　きらせさいらＱ　ほきへＦま
つたＡわを　ＧぬＢへふたＪ　みわもてＧ
とさるねろ　ゆＫねＭすＥＲ　ひれＩＲり
ＢのＩけＨ　しよためさよい　ＭＫいけＥ
ゆＥＥＱせ　いＰもせんもめ　ＨたねＩＧ
んれそめけ　てにせはＩにの　ににくんつ

外人部隊パスワード公開

そしてこちらはその理不尽な強さがやっと納得できた外人部隊。決勝リーグの中でも特に強かった盛岡ジャイアンツのパスワード。

もＡけよう　Ａこおとありの　ＮこむＮあ
Ｍせまわひ　ねはをやふをせ　ふねＱへそ
めうるよＫ　ＡはＮふれＲり　ろかよぬお
くてんらわ　ろりきふめるＲ　はをへらふ
なＱむＭぬ　ＡＯＤＣるてＯ　Ｇゆよりぬ
れＭなけか　みれんめそＲふ　にににＥい

プレゼントのお知らせ

優勝者の宮坂靖昭さん、2位のチームの中で得失点差上位の金丸喜玲さんと山田恭介さんにはお好きなサターンソフトを1本プレゼント。さらに宮坂さんには、セガからあの「野球つく」CMでも使われた世界にひとつしかない貴重な何かをプレゼント！　それでは今までお付き合いいただいた皆さん、「野球つく2(!?)」の発表に期待しつつ「えきさいてぃんぐスタジアム」からこの辺でお別れです。ごきげんよう、さようなら！

攻略 Data Focus データ・フォーカス

最終情報――ネオケニアを自分の庭にするために Vol.39

リンダキューブ 完全版

●アスキー●発売中（6月18日発売）●サイコスリラー＆ハンティングRPG●CD-ROM１枚＋完全サウンドトラックCD

目指せ、捕獲コンプリート!

すでに最終シナリオは体験しただろうか？ クリア条件は100匹以上の捕獲だが、120匹完全捕獲すれば真のエンディングが。むずかしいが、ぜひ挑戦してほしい。

砂漠で便利なラクダ。とくに序盤でお世話になるはず。

南エリアMAP

その半分が砂漠で覆われている南エリア。フィールド上では捕獲できない敵が多く登場するのが特徴だ。

① ドギファ（G-17）

この地区最大の目玉といえる「闘犬場」のある街。レンタラクダや西地区へ抜けるトンネルなどがあり、立ち寄る機会も多いだろう。

SHOP ホ 装 動 肉 B 猟 薬 銀 バ ト テ ハ

闘犬場を利用しよう!!

自分の猟犬（犬、オオカミ）を大会に参加させられる闘犬場。勝ち進んで賞金をがっぽりゲットしたいならオオカミで参加しよう。

② ローズガーデン（H-19）

名前のイメージどおりの植物園だが、少し変わったところも……。ここで、バッタを召還するマダムロゼと戦闘することになる。

SHOP バ テ

バッタ	♀ LV 12/HP 58/BP 60/STR 165/DEF 116/AGL 255
	♂ LV 12/HP 52/BP 60/STR 159/DEF 120/AGL 250

モンシロ	♀ LV 5/HP 26/BP 26/STR 110/DEF 76/AGL 126
	♂ LV 4/HP 19/BP 30/STR 103/DEF 66/AGL 128

バッタは、ここでマダムロゼが召還した時のみ捕獲可能。クワガタ♀はシナリオCでケビンから報酬としてもらう。

ハチ	♀ LV 18/HP 111/BP 16/STR 202/DEF 172/AGL 252
	♂ LV 18/HP 125/BP 15/STR 206/DEF 170/AGL 280

クワガタ ♂	LV 14/HP 200/BP 10
	STR 177/DEF 222/AGL 222

③ ラグナロッジ（J-17）

エモリ博士の住居として作られた建築物。シナリオBでは何度か足を運ぶことになるが、それ以外で立ち寄る必要はほぼないだろう。

オリジン	LV 15/HP 100/BP 80
	STR 220/DEF 125/AGL 180

④ ガレックス（C-21）

もともとは動物研究施設だったが爆発事故で廃墟と化してしまった。一見何もないようだが、シェルターへの入り口が隠されている。

SHOP テ

【SHOPデータの見方】動：動物商　ホ：ホテル　装：装備屋　肉：肉屋　猟：猟犬屋　銀：銀行　レ：レンタ動物屋　薬：薬屋　B：BAR　バ：バードライン　ト：トランクルーム　テ：テレホンサービス　代：代行ハンター　【動物データの見方】LV：レベル　HP：ヒットポイント　BP：ビーストポイント　STR：攻撃力　DEF：防御力　AGL：素早さ

地上動物データ

南に位置するエリアらしく、虫やヒョウ、カバといった温暖地域に生息する動物が多い。出現条件をもつ動物も多く、他エリアより緻密な狩りが要求される。データの確認を忘れずに。

南エリア北東地区

ゼブラ
♀LV 17/HP 171/BP 52/STR 177/DEF 193/AGL 233
♂LV 18/HP 205/BP 47/STR 211/DEF 176/AGL 245

ヒョウ
♀LV 16/HP 195/BP 30/STR 285/DEF 230/AGL 234
♂LV 17/HP 217/BP 25/STR 301/DEF 221/AGL 219

ワニ
♀ LV 16/HP 225/BP 24/STR 227/DEF 268/AGL 200
♂ LV 19/HP 267/BP 32/STR 282/DEF 256/AGL 208

カバ
♀ LV 14/HP 320/BP 16/STR 260/DEF 248/AGL 170
♂ LV 15/HP 350/BP 16/STR 240/DEF 251/AGL 160

ウミウシ
♀ LV 13/HP 520/BP 26/STR 182/DEF 150/AGL 109
♂ LV 14/HP 600/BP 35/STR 205/DEF 160/AGL 105

イノシシ
♀ LV 15/HP 144/BP 20/STR 136/DEF 196/AGL 200
♂ LV 17/HP 200/BP 16/STR 152/DEF 142/AGL 208

ワシ
♀ LV 15/HP 161/BP 20/STR 219/DEF 190/AGL 214
♂ LV 16/HP 212/BP 18/STR 228/DEF 210/AGL 220

秋・冬以外では出現しない。

南エリア南東地区

コアラ
♀ LV 20/HP 98/BP30/STR 135/DEF 155/AGL 137
♂ LV 20/HP 168/BP 16/STR 152/DEF 168/AGL 144

ゴキブリ
♀ LV 20/HP 188/BP 50/STR 175/DEF 325/AGL 330
♂ LV 19/HP 225/BP 56/STR 265/DEF 200/AGL 310

夏にのみ出現。サマキアでは夜襲というかたちでのみ出現。

ハイエナ
♀ LV 21/HP 127/BP 28/STR 172/DEF 146/AGL 220
♂ LV 20/HP 119/BP 15/STR 178/DEF 151/AGL 192

所有物の中に腐肉がある時は追ってくる。

カバ
♀ LV 14/HP 320/BP 16/STR 260/DEF 248/AGL 170
♂ LV 15/HP 350/BP 16/STR 240/DEF 251/AGL 160

秋と冬にだけ出現する。

南エリア西地区

カンガル
♀ LV 11/HP 125/BP 28/STR 154/DEF 168/AGL 228
♂ LV 11/HP 131/BP 34/STR 158/DEF 164/AGL 222

ケンのHPが半分以下になった時だけに出現する。

カラス
♀ LV 13/HP 158/BP 30/STR 185/DEF 220/AGL 158
♂ LV 14/HP 182/BP 24/STR 200/DEF 230/AGL 178

所有物の中に腐肉がある時にだけ出現する。

ラクダ
♀ LV 21/HP 218/BP 26/STR 173/DEF 234/AGL 178
♂ LV 22/HP 272/BP 27/STR 229/DEF 205/AGL 181

ウマ
♀ LV 17/HP 204/BP 78/STR 147/DEF 145/AGL 256
♂ LV 16/HP 179/BP 84/STR 134/DEF 131/AGL 243

アルマジ
♀ LV 18/HP 160/BP 52/STR 212/DEF 280/AGL 183
♂ LV 19/HP 180/BP 46/STR 221/DEF 300/AGL 176

ノミ
♀ LV 8/HP 100/BP 99/STR 155/DEF 88/AGL 230
♂ LV 9/HP 120/BP 99/STR 180/DEF 96/AGL 220

ムカデ
♀ LV 24/HP 260/BP 50/STR 191/DEF 271/AGL 231
♂ LV 23/HP 238/BP 48/STR 292/DEF 202/AGL 222

カマキリ
♀ LV 16/HP 210/BP 30/STR 232/DEF 176/AGL 232
♂ LV 16/HP 184/BP 24/STR 224/DEF 184/AGL 240

120種完全捕獲への道 PART1
ゲーム内時間を節約しよう

シナリオDには1年間という時間制限がある。ゲーム中における時間（実際にプレイしている時間ではなく）は、フィールド上である一定時間以上過ごした時にのみカウントされる。逆に野営中や街のなか、戦闘中は経過しないのだ。とくに野営中に夜襲を仕掛けてくる動物を捕獲すれば時間を浪費せずにすむ。またフィールドの移動もシュートサービスや脱出ユニットなどを使えば時間の経過を節約可能。あとは動物出現位置の把握がカギ。

入り組んだ洞窟などでウロウロするのだけは避けたいところ。

シナリオD完全クリアへの道!!

国分名人と競争する場合など、最速・最短クリアを目指すなら“釣糸を垂れる”ように各動物出現地点へケンたちをシュートさせる方法が最適だが、シナリオDに初めて挑戦する人にはなかなかむずかしい。そこで、完全捕獲に近づくためのルートの1つをここで紹介する。動物の出現条件や時期を考慮したルートではあるが、動物に出会い、無事に捕獲する「運」も必要だ。

1998 夏

- シャナイ
- Gファクトリー
  冷凍睡眠装置のアヒルを取り出し、右側の海辺に移動。鳴きマネを使ってクジラをおびき寄せる。♂・♀のどちらかしか出現しないので、残りは別の季節に再度挑戦。
- スワローム
- ウルマ
- ノースカメノス
- ローズガーデン
- オズポート
  バンクの脇に隠れている階段で地下へ降り、ナマズ♀とゾウモツを捕獲。ゾウモツは破壊しないよう火炎ブレスなどで攻撃。その後、バードラインでガレックスへ。
- ガレックス
- ドギファ周辺
- ダークリバー

1998 秋

- 南エリア南東部
  ドギファへ向かう。そこからシュートサービスでJ-19に移動。コアラ、ハイエナを捕獲する。
- サマキア
  ここではアリクイ、ウニ♀、そして2シーズンに一度、一番奥に出現するアリ♀を捕獲しよう。
- フローラジャム
  黒い果実の樹へ移動。このあたりにのみ出現するクワガタ♀を捕獲する。場所は次ページのカコミ内写真を参照。
- サンドホール
- 南エリア北西～南西部
  この地域はカンガルーなどの捕獲がむずかしい動物が多い。要領よく捕獲を進められるルートの見きわめが大切。
- 西エリア中央～北部
  運がよければこの時点でシロクマが捕獲可能。いなければ、冬に捕獲。この地域の動物を捕獲後リナバレーへ。
- リナバレ
- スパームリナ
  特殊な条件や擬態の動物が多いが、それ以外の捕獲はラク。ここでの捕獲が終了する頃、季節が変わればベスト。

1998 冬

- リナバレー周辺
  シロクマが捕獲できていない場合は、ここで。スパームリナから抜け、セーブ後南下すれば捕獲できるはずだ。
- Gファクトリー東
- ミナゴ～地下エデン東部
- 小アナビス（N・7）
  超強いのと光るヤツをゲットしよう。光るヤツを捕獲するのに便利なリスニードルをここに来る前に用意しよう。
- フォンタナ
- ガピア
- トリクロス
- 地下エデン北西部周辺
- メルトポット

1999 春

- Gファクトリー東
  この時点でクジラ♀を捕獲していなければ、ここがデッドライン。出ない場合は前のデータからやり直そう。
- 箱船
- 西エリア中央部
  この時点でクジラなどの西エリアに出現する動物がすべて捕獲してあればパンダが出現。手ごわいが必ず捕獲を。
- ダイケイブ
- カラゴラム
- 東エリア東部
  パラサイドから南東の半島でウサギ、そこからダグボンドへ一直線、カニ、オコゼ、サルを迅速に捕獲しよう。
- 東エリア西部
- 地下エデン南部～プテラノテラス
- ハーディア
  最後は発電所内にいる老夫婦に話しかけ、アイアイをゲットすればフィニッシュ。アイアイ＝コンプリートだ！

ダンジョン動物データ

南エリアのダンジョンには特殊アイテムが少なく、装備系のアイテムが多い。そのため動物捕獲とストーリー展開上必要な時だけ訪れることになりそうだ。注意すべきはコラルコラーナの罠。戦闘時に残りHPが！　といった事態を防ぐためにも、HP回復はマメに行おう。

Ⓐサマキア(K-24)

登場する動物はすべて出現場所がここに固定されているので必ず訪れよう。1Fにはゴキブリ、B2には２季節に１匹しか登場しないアリ♀がいる。

動物	データ
ウニ	♀LV 15/HP 176/BP 16/STR 200/DEF 272/AGL 184
	♂LV 17/HP 328/BP 20/STR 208/DEF 280/AGL 200
アリクイ	♀LV 9/HP 115/BP 48/STR 141/DEF 174/AGL 150
	♂LV 10/HP 142/BP 50/STR 149/DEF 182/AGL 140
アリ	♀LV 20/HP 40/BP 32/STR 250/DEF 160/AGL 175
	♂LV 18/HP 30/BP 18/STR 144/DEF 136/AGL 456
ゴキブリ	♀LV 20/HP 188/BP 50/STR 175/DEF 325/AGL 330
	♂LV 19/HP 225/BP 56/STR 265/DEF 200/AGL 310

野営時に、夜襲というかたちでのみ出現する。

手に入るアイテム

1F：トラの爪、立派なウンチ×2、暖かなウンチ。
B2：獣人の首飾り、小さなタマゴ×5。

Ⓑホーリーホール(H-23)

獣人像を入手できるダンジョン。画面上に敵がいないのでスイスイ進んでしまいそうだが、実は出現固定の動物が３種類いるので捕獲するのを忘れずに。ヒドラは一番奥のみで出現するので注意が必要だ。

手に入るアイテム

B1：銀の獣人像。

動物	データ
ヒドラ	♀LV 22/HP 360/BP 42/STR 352/DEF 298/AGL 262
	♂LV 24/HP 700/BP 40/STR 380/DEF 342/AGL 290
コウモリ	♀LV 15/HP 164/BP 18/STR 220/DEF 160/AGL 277
	♂LV 15/HP 137/BP 26/STR 212/DEF 160/AGL 270
フクロウ	♀LV 16/HP 211/BP 44/STR 252/DEF 224/AGL 285
	♂LV 17/HP 222/BP 55/STR 277/DEF 238/AGL 301

ホーリーホールの動物はすべて野営時の夜襲でのみ出現。

Ⓒカカーナホテル(A-16)

昔はホテルだったこの場所も、今では見るも無惨なカラスの巣と化している。がれきにさえぎられて回り道を強いられるが、それ以外はとくに注意すべき点はない。3Fにあるカラスの巣は運がよければアイテムが手に入ることもあるので探ってみるのもいいだろう。

手に入るアイテム

1F：1480G。2F：22G。
3F：王者のベルト×2、カラカラ卵×?。

動物	データ
ゴリラ	♀LV 20/HP 306/BP 10/STR 298/DEF 250/AGL 290
	♂LV 21/HP 465/BP 23/STR 320/DEF 280/AGL 290
ヘビ	♀LV 13/HP 196/BP 22/STR 198/DEF 167/AGL 206
	♂LV 16/HP 218/BP 21/STR 233/DEF 193/AGL 208
ネズミ	♀LV 4/HP 82/BP 22/STR 75/DEF 66/AGL 110
	♂LV 4/HP 82/BP 22/STR 75/DEF 66/AGL 110
カラス	南エリア西地区参照

Ⓓフローラジャム(B-14)

さまざまな果実のなる樹が生い茂る、フローラ博士の果実園。緑で作られた迷路が広がっており、黒い果実の下ではクワガタの♂を捕獲することができる。

手に入るアイテム

赤い果実×?　青い果実×?　白い果実×?

動物	データ
クワガタ	♀LV 14/HP 200/BP 10/STR 177/DEF 222/AGL 222
	♂LV 15/HP 211/BP 33/STR 195/DEF 255/AGL 240

キリンドウ・ゴリタン・ダリアリは捕獲不能!!

この３種以外にも動物もどきと呼ばれる捕獲不能動物がときどき出現する。フィールド上では本物と見分けがつきにくいが、よく見ると表示の色がオリジナルと違う。まどわされないよう注意しよう。

Ⓔコラルコラーナ(F-14)

ガルシアのアジトがあるこのダンジョンには、彼の仕掛けた罠がてんこ盛り。スイッチの操作で往復させられるうえ、ダメージをあたえられたりすることも……。回復を忘れないように。スイッチで浸水するフロアでは出現する動物も変化する。

手に入るアイテム

B2：12000G

浸水時

動物	データ
カバ	♀LV 14/HP 320/BP 16/STR 260/DEF 248/AGL 170
	♂LV 15/HP 350/BP 16/STR 240/DEF 251/AGL 160
ライギョ	♀LV 24/HP 294/BP 30/STR 352/DEF 333/AGL 326
	♂LV 25/HP 440/BP 30/STR 365/DEF 341/AGL 325
ハマグリ	♀LV 18/HP 258/BP 50/STR 295/DEF 320/AGL 280
	♂LV 19/HP 405/BP 48/STR 260/DEF 335/AGL 220

干水時

動物	データ
コウモリ	♀LV 15/HP 146/BP 18/STR 220/DEF 160/AGL 277
	♂LV 15/HP 137/BP 26/STR 212/DEF 160/AGL 270
ヒル	♀LV 17/HP 175/BP 100/STR 269/DEF 182/AGL 650
	♂LV 19/HP 220/BP 100/STR 278/DEF 209/AGL 720
オオカミ	♀LV 17/HP 233/BP 10/STR 219/DEF 228/AGL 246
	♂LV 17/HP 230/BP 20/STR 234/DEF 221/AGL 224

ここまでくれば目的は達成されたも同じ。装備品や金庫室の鍵など、ガルシアのお宝をいただこう。

Ⓕサンドホール(B-23)

アルマジ
♀LV 18/HP 160/BP 52/STR 212/DEF 280/AGL 183
♂LV 19/HP 180/BP 46/STR 221/DEF 300/AGL 176

タコ
♀LV 12/HP 199/BP 22/STR 180/DEF 152/AGL 159
♂LV 11/HP 132/BP 20/STR 165/DEF 141/AGL 157

ここのB2に登場するタコは猟犬を丸飲みしてしまう。猟犬は攻撃を受けないよう、引っ込めておこう。

その名のとおり、砂地とアリ地獄のようなサソリの巣が待ち受けるダンジョン。こちらの動きがにぶるうえ、穴に入るとダッシュでなければ抜け出せなくなる。しかも頻繁に出現する敵、にせサソリは捕獲不能だ。

タヌキ
♀LV 11/HP 156/BP 20/STR 149/DEF 154/AGL 165
♂LV 12/HP 173/BP 24/STR 156/DEF 158/AGL 172

手に入るアイテム

B3：大金塊、王者のメダル。B4：白の獣人像。
B5：獣人の首飾り。

サソリ
♀LV 17/HP 164/BP 32/STR 289/DEF 298/AGL 270
♂LV 17/HP 172/BP 22/STR 286/DEF 291/AGL 260

ここにも前述の動物もどきが登場する。にせサソリがそれで、見た目がサソリに似ているうえ、わさわさとこちらに寄ってくる。ここは砂地も多く歩きづらいので、捕獲不能動物と戦って手間取るよりも、極力戦闘を回避して先を急いだほうが得策だろう。

Ⓖダークリバー(J-18)

南エリアの北東と南東を結ぶ水脈。出現する動物は全部で10種類、うち固定動物は４種類というお得なダンジョン。これといった危険もないので、捕獲コンプリートを目指す人はソツなくこなしたいところだ。

手に入るアイテム

１Ｆ：マイマイハット、コアラグローブ、１Ｇ。
Ｂ１：タコ足ウィップ。
Ｂ２：ヒルムチ、カバトマホーク、カバぐつ。

サメ
♀LV 20/HP 311/BP 9/STR 296/DEF 260/AGL 305
♂LV 21/HP 444/BP 25/STR 306/DEF 260/AGL 270

エビ
♀LV 14/HP 119/BP 40/STR 160/DEF 138/AGL 300
♂LV 14/HP 128/BP 44/STR 160/DEF 138/AGL 300

マイマイ
♀LV 19/HP 228/BP 86/STR 256/DEF 320/AGL 210
♂LV 19/HP 240/BP 80/STR 301/DEF 280/AGL 429

カメ
♀LV 18/HP 308/BP 45/STR 282/DEF 301/AGL 172
♂LV 19/HP 490/BP 50/STR 310/DEF 323/AGL 150

ハマグリ コラルコラーナ参照

ミミズ
♀LV 20/HP 167/BP 45/STR 223/DEF 173/AGL 113
♂LV 21/HP 221/BP 35/STR 227/DEF 180/AGL 120

ネコ
♀LV 15/HP 158/BP 24/STR 206/DEF 280/AGL 270
♂LV 16/HP 120/BP 36/STR 230/DEF 300/AGL 268

イルカ
♀LV 9/HP 129/BP 26/STR 139/DEF 160/AGL 183
♂LV 10/HP 172/BP 22/STR 145/DEF 165/AGL 189

ワニ 南エリア北東地区参照

ヒル コラルコラーナ参照

地下エデンMAP

このエリアには街がない。施設の利用やアイテムの購入ができないので準備万端でのぞもう。

エデンへの移動手段 レッドポールを利用する

地上の各地に設置してある台座のような古代遺跡。そこにシナリオCで入手する５種類の獣人像を設置するとレッドポールと呼ばれる転送装置が使用可能になる（白の獣人像は対応していない）。これで地下エリアを訪れることができるが、地下には街がないので台座の位置をしっかり把握しておく必要がある。

地上K-14▶地下K-14①

この装置に必要な獣人像は青。ホスピコのパンハイム研究所にある。地上の台座位置は南エリア北東の水上。

地上K-08▶地下K-08②

必要となる赤の獣人像はコシカタ町長の屋敷に。地上の台座は西エリアのバトルパーク東の山岳に囲まれている。

ミナゴ教会地下▶地下Q-14③

ここには黒の獣人像を。ネクとサチコのイベントを解決してエモリから入手する。台座はミナゴの教会地下に。

地上Q-08▶地下Q-08④

ここに設置するのは金の獣人像。これは地下エリアにあるメルトポットB1からワープした先で入手可能だ。

地上H-14▶地下H-14⑤

ここは銀の獣人像。南エリアのホーリーホール奥で入手可。金・銀の獣人像からの転送先は動物捕獲のためだけ？

【早解きコンテスト結果発表】入賞者はすべてAMD1992年冬だったが、残り時間の多い順に1・2・3位を決定。全員に「リンダ」総監督・桝田省治氏からの直筆メッセージと副賞（アスキー提供）をお送りします。 1位：福岡県・菅 祐二氏。副賞：ドリームキャスト本体。 2位：福岡県・藤原大次郎氏。副賞「GAME BASIC for SEGASATURN」3位：埼玉県・今井 詳氏。副賞：2位と同じ。ちなみに1992年冬との結果を見て、桝田氏いわく「デバッグチームの最短は秋。みんな、まだまだ青いぜ」。

地下エデン動物データ

地下エデンには地上から転送されるか、ダンジョンを抜けなければ行けない場所が3カ所ある。固定出現の動物がいる場所もあり、完全捕獲を目指すのであれば、やっかいだが必ず立ち寄らなくてはならない。

地下エデン北西地区

動物	ステータス
ウナギ	♀LV 20/HP 192/BP 40/STR 237/DEF 228/AGL 298
	♂LV 21/HP 246/BP 30/STR 242/DEF 235/AGL 305

動物	ステータス
セミ	♀LV 15/HP 154/BP 30/STR 201/DEF 180/AGL 230
	♂LV 16/HP 195/BP 38/STR 220/DEF 180/AGL 220

動物	ステータス
星がた	♀LV 17/HP 208/BP 21/STR 235/DEF 280/AGL 190
	♂LV 18/HP 275/BP 20/STR 278/DEF 243/AGL 189

動物	ステータス
ナマズ	♀LV 26/HP 900/BP 28/STR 342/DEF 336/AGL 402
	♂LV 23/HP 262/BP 48/STR 300/DEF 292/AGL 372

動物	ステータス
カモシカ	♀LV 17/HP 200/BP 60/STR 222/DEF 218/AGL 271
	♂LV 18/HP 252/BP 63/STR 260/DEF 232/AGL 268

フィールド上で樹に擬態している。

動物	ステータス
ゴリラ	カカーナホテル参照

中央閉鎖エリア

動物	ステータス
コイ	♀LV 16/HP 232/BP 19/STR 185/DEF 219/AGL 231
	♂LV 18/HP 250/BP 21/STR 222/DEF 241/AGL 262

野外で捕獲できるのは♂のみ。

地下エデン南西地区

動物	ステータス
プテラノ	♀LV 28/HP 403/BP 26/STR 424/DEF 427/AGL 366
	♂LV 27/HP 319/BP 36/STR 444/DEF 438/AGL 360

動物	ステータス
ライオン	♀LV 20/HP 264/BP 10/STR 280/DEF 248/AGL 272
	♂LV 22/HP 272/BP 18/STR 304/DEF 280/AGL 272

動物	ステータス
トラ	♀LV 20/HP 280/BP 17/STR 304/DEF 320/AGL 272
	♂LV 21/HP 376/BP 30/STR 360/DEF 312/AGL 280

動物	ステータス
バイソン	♀LV 23/HP 201/BP 16/STR 300/DEF 280/AGL 340
	♂LV 24/HP 272/BP 16/STR 315/DEF 298/AGL 340

6年後には絶滅してしまう。

動物	ステータス
コブラ	♀LV 25/HP 273/BP 38/STR 310/DEF 288/AGL 332
	♂LV 25/HP 284/BP 42/STR 337/DEF 305/AGL 357

動物	ステータス
小さいの	♀LV 18/HP 207/BP 30/STR 270/DEF 264 /AGL 286
	♂LV 19/HP 224/BP 32/STR 286/DEF 293/AGL 302

左閉鎖エリア

動物	ステータス
バファロ	♀LV 23/HP 310/BP 48/STR 305/DEF 298/AGL 325
	♂LV 25/HP 720/BP 55/STR 350/DEF 380/AGL 320

野営時、夜襲というかたちでのみ出現する。

動物	ステータス
ライオン	♀LV 20/HP 264/BP 10/STR 280/DEF 248/AGL 272
	♂LV 22/HP 272/BP 18/STR 304/DEF 280/AGL 272

地下エデン東地区

動物	ステータス
変なヤツ	♀LV 26/HP 340/BP 12/STR 400/DEF 320/AGL 220
	♂LV 27/HP 500/BP 20/STR 400/DEF 338/AGL 200

動物	ステータス
ゾウ	♀LV 27/HP 620/BP 40/STR 400/DEF 330/AGL 330
	♂LV 28/HP 880/BP 32/STR 430/DEF 310/AGL 360

動物	ステータス
緑の魚	♀LV 22/HP 200/BP 82/STR 298/DEF 260/AGL 338
	♂LV 24/HP 330/BP 60/STR 324/DEF 279/AGL 350

動物	ステータス
クマ	♀LV 20/HP 250/BP 18/STR 270/DEF 310/AGL 285
	♂LV 21/HP 440/BP 22/STR 312/DEF 340/AGL 308

フィールド上で岩に擬態している。

動物	ステータス
ライギョ	コラルコラーナ参照

動物	ステータス
コイ	地下エデン中央閉鎖地区参照

ここでは♀のみが捕獲可能。

右閉鎖エリア

動物	ステータス
ゾウ	地下エデン東地区参照

動物	ステータス
カモシカ	地下エデン東地区参照

フィールドで樹に擬態している。

120種完全制覇への道PART2
出現場所重視の法則!!

たとえ出現位置固定でも運が悪ければ動物と出会えない。鳴きマネ、野営などを駆使してもダメな場合は一度画面をスクロールさせてしばらく待ち、再び戻ってみよう。やたらと動きまわるよりも、時間差で同じ場所を狙うほうが効率的なはず(これでも捕獲できない場合もあるが……)。

ダンジョン動物データ

地下ダンジョンにはワープゾーンが多く登場する。それは、この地下エデンというエリア自体が古代の遺跡だからなのだろうが、とにかく現在位置を見失いがちだ。むだな手間を省くためにも、未捕獲の動物に出会ったら即捕獲できるように全神経を集中して探索しよう。

Ⓐガピア(H-07)

このダンジョンのB2には、東エリアのハーディア近くにあるものと変わらない箱船が置かれている。他の特徴としては、B2の別フロアにあるワープゾーンがあげられる。捕獲するうえで注意すべき動物は、♀のみが出現するアンコウやこちらが野営中に夜襲をしかけてくるキリンといったところか。ただし、B1に出現するイヌクイは捕獲不可能動物なので覚えておいたほうがいいだろう。また、B2で入手することができるン・ベラーの冠はトリクロスのワープゾーンを使えるようにするためのアイテムだ。

サイズまでも見覚えのあるいつもの箱船と同じ。いったいなぜこんな所に箱船が……?

動物	ステータス
アンコウ	♀LV 21/HP 260/BP 72/STR 280/DEF 180/AGL 300
	♂LV 21/HP 230/BP 56/STR 250/DEF 271/AGL 250

ここでは♀のみが捕獲可能。

動物	ステータス
キリン	♀LV 21/HP 196/BP 22/STR 240/DEF 286/AGL 324
	♂LV 22/HP 260/BP 30/STR 262/DEF 294/AGL 330

野営時、夜襲というかたちでのみ出現する。

動物	ステータス
ナマコ	♀LV 20/HP 398/BP 200/STR 165/DEF 215/AGL 159
	♂LV 21/HP 520/BP 200/STR 170/DEF 230/AGL 160

動物	ステータス
モリアオ	♀LV 19/HP 411/BP 36/STR 220/DEF 260/AGL 293
	♂LV 17/HP 176/BP 26/STR 240/DEF 203/AGL 258

動物	ステータス
イヌクイ	♀LV 20/HP 325/BP 80/STR 300/DEF 260/AGL 305
	♂LV 20/HP 325/BP 80/STR 300/DEF 260/AGL 305

動物	ステータス
ヒル	コラルコラーナ参照

動物	ステータス
変なヤツ	地下エデン東地区参照

手に入るアイテム

B2:ン・ベラーの冠。

Ⓑメルトポット(I-11)

このダンジョンもB1を移動するための階段の位置さえ覚えてしまえば、これといった問題はない。固定出現動物のドラゴン、ツノ野郎といった手ごわい動物が登場するので、迷ってしまって戦闘でHPが削られて……なんてみじめな結果にならないように。地下エデンにしてはめずらしくアイテムが多いダンジョンで、やはりトリクロスで使うことができる冠シリーズや、シナリオCで依頼される熱いウンチが入手可能。

動物	ステータス
ドラゴン	♀LV 38/HP 450/BP 60/STR 590/DEF 650/AGL 600
	♂LV 42/HP 750/BP 70/STR 620/DEF 750/AGL 560

動物	ステータス
ニワトリ	♀LV 16/HP 142/BP 52/STR 203/DEF 167/AGL 291
	♂LV 17/HP 180/BP 46/STR 221/DEF 173/AGL 289

動物	ステータス
ツノ野郎	♀LV 33/HP 360/BP 40/STR 438/DEF 480/AGL 475
	♂LV 35/HP 640/BP 55/STR 500/DEF 461/AGL 460

動物	ステータス
セミ	地下エデン北西地区参照

手に入るアイテム

B1:熱いウンチ、暖かなウンチ×3。B2:ン・エムリの冠、暖かなウンチ×6、ステキなウンチ×10、立派なウンチ×14。

Ⓒプテラノテラス (M-16)

山岳地帯にあるプテラノの巣。プテラノのタマゴが頂上で手に入る。普段は姿を隠しているカメレオは1・3Fで鳴きマネを使えば遭遇しやすいだろう。例の冠シリーズも手に入れることができる。

動物	データ
アゲハ	♀LV 16/HP 32/BP 22/STR 162/DEF 62/AGL 330
	♂LV 16/HP 30/BP 22/STR 168/DEF 70/AGL 320
カメレオ	♀LV 10/HP 280/BP 56/STR 242/DEF 290/AGL 180
	♂LV 10/HP 240/BP 80/STR 260/DEF 276/AGL 174
クモ	♀LV 26/HP 376/BP 45/STR 380/DEF 280/AGL 461
	♂LV 27/HP 540/BP 50/STR 392/DEF 300/AGL 480
プテラノ	地下エデン南西地区参照
モンシロ	ローズガーデン参照

手に入るアイテム

地上：ン・ギエルの冠。1F：金塊。2F：アゲハ扇、ステキなウンチ。3F：プテラノハット。5F：超大金塊。

Ⓓフォンタナ (R-17)

中心の巨大な穴に滝が流れ落ちている広大なダンジョン。その滝の後ろには隠し部屋があり、出現位置固定の動物がいたり、アイテムが置いてある。

動物	データ
フグ	♀LV 25/HP 278/BP 88/STR 294/DEF 280/AGL 292
	♂LV 23/HP 257/BP 62/STR 276/DEF 266/AGL 285
飛ぶ動物	♀LV 19/HP 382/BP 47/STR 342/DEF 185/AGL 301
	♂LV 17/HP 225/BP 55/STR 295/DEF 166/AGL 322
カワウソ	♀LV 12/HP 120/BP 75/STR 148/DEF 152/AGL 190
	♂LV 14/HP 187/BP 80/STR 170/DEF 172/AGL 212

AMD1992年、春より出現する。

動物	データ
緑の魚	地下エデン東地区参照
セミ	地下エデン北西地区参照
ゴリラ	カカーナホテル参照

手に入るアイテム

1F:脱出ユニット、白の獣人像。B3:ン・ケモルの冠、フグギムレット、超大金塊、アダマの指輪、飛ぶ動物ソード。

Ⓕ小アナビス (N-07)

名前に「小」と付いているが、B2にはあの箱船がわんさかある巨大なフロアがある。登場する動物も超強いのや光るヤツと、なかなか骨が折れそうだ。

動物	データ
超強いの	♀LV 35/HP 400/BP 54/STR 555/DEF 600/AGL 450
	♂LV 38/HP 700/BP 66/STR 570/DEF 513/AGL 500
光るヤツ	♀LV 15/HP 1/BP 74/STR 311/DEF 311/AGL 355
	♂LV 16/HP 1/BP 68/STR 333/DEF 333/AGL 333

手に入るアイテム

1F：ツィアの指輪。

Ⓔトリクロス (J-13, I-13, L-10, J-12, K-11, L-11, N-13)

とにかく多い入り口、階段、そしてワープゾーンと迷う要素たっぷりのダンジョン。ここを通れば地下エデンの各地域に移動できる。まずは前に説明した冠シリーズを使って、すべてのワープゾーンを使用可能にしよう。動物に関してはトリケラ以外はめずらしくないので、それさえ捕獲してしまえばOK。早い段階でワープゾーン以外は使わずに済むようにしたい。

動物	データ
トリケラ	♀LV 30/HP 432/BP 14/STR 421/DEF 526/AGL 333
	♂LV 31/HP 685/BP 24/STR 486/DEF 559/AGL 346
トカゲ	♀LV 13/HP 136/BP 55/STR 166/DEF 174/AGL 224
	♂LV 15/HP 187/BP 24/STR 201/DEF 203/AGL 232
ノミ	南エリア西地区参照
クマ	地下エデン東地区参照

とにかく全転送装置を使用可能にするのを優先。冠シリーズをすべてそろえてから入ろう。

手に入るアイテム

B1:回収ビーコン、ステキなウンチ×5、脱出ユニット。

Ⓖアナビス (O-10)

物語の謎の核である「アナビス」の存在について知ることのできる、ストーリー的にも重要なダンジョン。重要なだけあって、多くのワープゾーンが悩ませてくれるだろう。ここのどこかに指輪怪物の並ぶ部屋も隠されている。

動物	データ
ナナホシ	♀LV 23/HP 50/BP 40/STR 325/DEF 408/AGL 420
	♂LV 24/HP 60/BP 50/STR 342/DEF 400/AGL 420
超強いの	小アナビス参照

「?」のマップはいったい? P以外のワープゾーンがどこにあるのかはぜひ自力で探してほしい。苦労するだけの価値はあるはずだ。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 あなたはドリームキャストの価格がいくらぐらいだったら良いと思いますか？
01　1万5千円以下
02　2万円以下
03　3万円以下
04　価格にはこだわらない
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　（特別企画）ほんものの湯川専務に迫る！　～テレビCFで話題のセガ・専務スペシャルインタビュー～
03　データステーション
04　セガサターン読者レース
05　ドリームキャストマガジンデータステーション
06　（ドリームキャスト特報）ソニックアドベンチャー
07　（ドリームキャスト特報）GODZILLA GENERATIONS
08　（ドリームキャスト特報）ELEMENTAL GIMMICK GEAR
09　読者コーナー／LETTERS PARK・めざせ投稿KING!!
10　「街」の掲示板
11　週刊土星時報
12　（コラム）桜井智のハートにメッセージ
13　（〃）竹本泉のいろいろのーと
14　（〃）夏はどこへいった…
15　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
16　コミックサタマガ／サムシング吉松
17　（裏技の特集 第2弾）GAME TECHNIQUE LABORATORY
18　岩垂徳行わーるど かもんえぶりばでぃ
19　葉山宏治のメンズの帝国
20　プロ野球チームもつくろう！えきさいてぃんぐスタジアム
21　（攻略データ・フォーカス）リンダキューブ　完全版
22　（ドリームキャスト特報）北へ。White Illumination
23　ドリームキャストNow
24　ネオジオポケット
25　（特報）Pia♥キャロットへようこそ!!2
26　（特報）MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
27　ハロー！　カプコン号外
28　（特報）スレイヤーズろいやる
29　（特報）NOëL3
30　（特報）モンスターメーカー～ホーリーダガー～
31　（特報）機動戦艦ナデシコ　The blank of 3years
32　（特報）シャイニング・フォースⅢ　シナリオ3 氷壁の邪神宮
33　（特報）機動戦士ガンダム　ギレンの野望　攻略指令書
34　（COMING SOON 発売間近）瑠璃色の雪
35　（〃）She'snシーズン
36　（〃）6インチまいだーりん
37　（〃）魔法使いになる方法
38　（〃）ストライカーズ1945 II
39　（〃）コットン　ブーメラン
40　（〃）シミュレーションRPGツクール
41　NEW RELEASE TITLE 最新!!
42　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）ブラック／マトリクス
43　（〃）サターンミュージックスクール2
44　帰ってきたファルコムマガジン
45　サクラ大戦 歌謡ショウ　帝国歌劇団 第2回「花組」特別公演　つばさ～WINGS～
46　AM2研 EXPRESS WEEKLY
47　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
48　セガAM分室 FLATOUT!
49　箱崎の母的占い
50　裏技の極（きわみ）
51　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　通信対戦ケーブル
27　ドリームキャスト

表3　ソフトリスト

001　アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年得パッケージ～
002　アドヴァンストV.G.2
003　ウィザードリィ　リルガミンサーガ
004　USドラッグチャンプ（仮称）
005　E・TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～
006　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
007　音楽ツクールかなでーる2
008　カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～
009　カプコン ジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～
010　カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～
011　カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～
012　かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
013　機動戦艦ナデシコ　The blank of 3years
014　機動戦士ガンダム ギレンの野望　攻略指令書
015　激闘おったまがえる
016　幻想水滸伝
017　コットン　ブーメラン
018　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
019　サクラ大戦　帝撃グラフ
020　桜通信～ReMaking Memories～
021　The Legend of Heroes Ⅰ & Ⅱ 英雄伝説
022　SANKYO FEVER実機シミュレーションSVol.3
023　She'sn（シーズン）
024　瑠璃色の雪
025　6インチまいだーりん
026　JリーグエキサイトステージV1
027　シミュレーションRPGツクール
028　シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮
029　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
030　SUPER301　SQ（仮称）
031　スタートリング・オデッセイシリーズ
032　スチームハーツ
033　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
034　ストライカーズ1945 II
035　制服～ハイスクールカウントダウン～
036　SEGA AGES　アイラブ ミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険　アイラブ ドナルドダック／グルジア王の秘宝
037　せがた三四郎　真剣遊戯
038　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
039　ソルヴァイス
040　ダービースタリオン（仮称）
041　ダブロー・イ・ゼロウ
042　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
043　デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ
044　電車でGO!EX
045　ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.3（仮称）
046　七つの秘館　戦慄の微笑
047　NOëL3
048　バーチャコールS
049　バーチャファイター3
050　バイオハザード2
051　バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」
052　バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」
053　初恋物語
054　Pia♥キャロットへようこそ!!2
055　ファーランドサーガ　時の道標
056　Find Love 2～Rhapsody～
057　ファルコムクラシックスII
058　フレンズ～青春の輝き～
059　ボールディランド
060　本格花札
061　麻雀学園祭DX～前日にまつわる奮戦記～
062　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
063　ミスパク大冒険
064　ミレニアムファイア
065　無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
066　モニカの城
067　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
068　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
069　THE RUINS（ルーインズ）
070　ルームメイトW～ふたり～
071　RAYMAN2
072　レクイエム
073　ROX－ロックスー
074　Warrz（ワーズ）
075　ワーズ・ワース

ドリームキャスト

076　ELEMENTAL GIMMICK GEAR
077　北へ。White Illumination
078　GODZILLA GENERATIONS
079　SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）
080　戦国 TURB
081　SONIC Adventure
082　Dの食卓2
083　ペンペントライアイスロン
084　メルクリウスプリティ
085　モンスターブリード

Dreamcast™

ハドソン参入第1弾は恋愛アドベンチャー!?

北海道へと旅する主人公がさまざまな体験をしながら8人の女性と巡り会う。それは甘酸っぱい青春の思い出なのか、それとも素敵な恋の始まりなのだろうか?

北海道を旅するリアルな夏休みの恋

見るもの聞くものすべてが新鮮な驚きに満ちている旅。それは、一番身近でささやかな冒険かもしれない。「北へ。White Illumination」は、ドリームキャストの中に北海道旅行を再現するかのようなゲームだ。しかも、実在する観光地が登場するけれど、そこはドリームキャストでしか体験できない異郷の地で、可憐な少女との一夏の旅の物語が用意されている。ゲームが終わったら、今度は、本物の北海道を旅してみたくなる観光ガイド的要素も含まれている。

北へ。

White Illumination

大好き♥

だぁ〜い スキ

LITTLE WHITE

- ハドソン
- 対応機種:ドリームキャスト
- トラベルコミュニケーション
- 1999年2月発売予定
- 価格未定

誰かに「大好き」って言われたくはないですか? ハドソンがドリームキャストで見せてくれる夢のテーマは、"「大好き」って言いたい"。最大級に好きな気持ちを素直に言葉にするのは、ちょっと照れ臭くて、勇気が必要。でも、最近なんだか少なくなってきた「大好き」な気持ちをもう一度思い出してほしいと、「北へ。」にはそんなメッセージが込められているのです。

サタマガ オススメ 北海道トラベルガイド 付き ゲームに登場しそうな北海道の観光地を大胆に予想! 実際の旅にも役立つガイドなのだ。

※画面はすべて開発中のものです。

ドリームキャストで北海道を旅する

高校２年生の主人公は、夏休みを利用して北の街札幌に、14日間の旅行に出かける。赤レンガの旧北海道庁や緑輝く大通公園。札幌から日帰りで行ける距離の小樽や富良野といった観光地を巡る。

そこでは８人の女の子たちと出会い、コミュニケーションが生まれる。原作・総合プロデューサーの広井王子氏の「なにかが生まれるかもしれない出会いを予感させる土地。短く過ごしやすい夏は、明るいのにせつない」という北海道のイメージを元に、ほとんどの設定が実際に存在するものから作られているのだ。

この画面はゲームの雰囲気を伝えるために試作されたもの。ラベンダーが咲く富良野の実写風景をバックに、女の子が振り向き微笑む。

コミュニケーション

女の子との対話が大切

ゲームシステムは、登場する女の子との対話を重視したアドベンチャー形式になる。だから、パラメータを上げるために理不尽な行動をとる必要はない。ただしゲーム中の女の子たちは、可愛いだけのお人形ではなく、生まれ育った環境や年齢分の歴史を持つリアルさを兼ね備える。実在の女の子と同じように、北の街で暮らし、夢を持ったり悩んだり、熱中したり退屈したりしているのだ。そんな彼女たちとコミュニケーションを取ることで、彼女たちはその対話に影響され、喜んだり傷ついたりしながら成長をしていく。

等身大の8人の女の子たち

シチュエーションで変わる服装

心に残る高校2年の夏の思い出

旅行と出会いをミックスした、トラベルコミュニケーションと称するゲーム形式を十分に表現できるよう、基本的な画面は右のようなオーソドックスな2D画面になるようだ。これはハードのスペックにとらわれることない、ゲームシステムからの判断だろう。しかしもちろん、ドリームキャストの描写力は、実在する札幌近郊の観光を疑似体験させてくれる。

14日間の旅を終えた高校生の主人公は、ふたたび日常を過ごす故郷へ帰ることになる。それから季節は過ぎ、ゲームのクライマックスは冬休みへと引き継がれる。

札幌の冬の大通公園では、真っ白な雪に覆われた「ホワイト イルミネーション」と呼ばれるイベントが開催される。再度北海道を訪れた主人公は、街路樹が色とりどりの光のモニュメントで飾られるイベントの中、少しだけ大人になった彼女たちと再会する……。

そして冬休みの再会

大通公園夜景

ゲーム画面(イメージ)

NOCCHI氏の描く女の子の、繊細なタッチや色使いの美しさを、そのままゲームのキャラクターにすることが「北へ。」の企画段階での重要検討事項だった。そのため2D画面構成というのは、当然と言えば当然の結果だと言える。背景は、屈斜路プリンスホテル。

STAFF

原作・総合プロデューサー：広井王子（RED）
監督：竹部隆司（HUDSON）
キャラクターデザイン：NOCCHI（RED）
脚本：長山豊（HUDSON）
美術監督：角谷篤志（HUDSON）
演出：安部知也（HUDSON）

キャラクターデザインを担当するレッドカンパニーのNOCCHI氏は、今作がデビュー作になる。右に紹介するイラストが、その初期段階の女の子たち。どこかはかなげな雰囲気を感じさせる。NOCCHI氏いわく「とにもかくにも初めての大仕事ですので頑張っています。めちゃめちゃ辛いけど、少しでもこの子らが可愛くなるなら……全然へっちゃらです。多分……」ということなので、ゲーム完成に向けてもっと可愛くなる彼女たちに期待しよう。

まだ完成していない段階のキャラクターの線画に、デジタルなCGを組み合わせて表示した、開発初期段階のイメージ映像。

初期設定画

ようこそ札幌へ。私、この町が大好きなの。

だからお兄ちゃんも気に入ってくれると嬉しいな。

登場する8人の女の子たちは、北海道に住んでいる。とはいっても、北海道の各都市に散らばっているわけではなく、札幌近郊に限られる。そもそも広大な北海道全域に女の子たちが点在していたら、リアルな14日間の滞在期間に親しくなれるのは1～2人くらいだ。

親戚の女の子春野琴梨、ミュージシャンを目指す川原鮎、ガラス職人のターニャ、自衛官の桜町由子、牧場の娘の愛田めぐみ、ちょっとオタクな里中梢、反抗的な左京葉野香、大学病院の研修医の椎名薫と、それぞれに性格の異なる個性的で魅力的な女の子たち。育った環境など生い立ちの違いから、どのように接するべきかも異なってくるのだろう。

HARUNO KOTORI

春野 琴梨

CV：千葉紗子

高校1年生　身長：152cm　体重：42kg　血液型：O型　趣味：料理

主人公の親戚。札幌にある大里高校の1年生でテニス部。
地元のTV局に勤務する母親とふたりで、札幌の平岸に住んでいる。
料理が得意で洗濯が好きな家庭的性格。
明るく世話好きなので、周囲から好かれてる。
主人公を「お兄ちゃん」と呼ぶ。
高校では川原鮎と同じテニス部で親友。

北海道トラベルガイド……………（札幌 1）

北海道の空の玄関といえる千歳から、電車で約30分のところに札幌はある。雪祭り、ススキノ、時計台と、北海道を代表する賑やかな都市だ。ハドソン本社も札幌にあるので、広井王子氏もここで初めて雪の壁に出会い、ショックを受けたと想像される。つまり広井氏の心の中の北海道の原点は、札幌……かもしれない。札幌は見どころが多く、ゲームの主人公も、親戚を頼って夏休みをここで過ごすという行動パターンが予想される。そう考えると、大通公園と時計台は外せないロケーションだ。時計台は札幌農学校の演武場として建てられた場所。待ち合わせ場所として登場するかも!?

大通公園

時計台

北へ。

わくわくするような夢 持ってないと……

KAWAHARA AYU

川原 鮎

CV：広橋佳以

高校1年生 身長：155cm 体重：48kg 血液型：AB型 趣味：カラオケ

札幌にある大里高校の1年生でテニス部。
実家はススキノにあるお寿司屋さん。
明るく何事にも積極的な女の子。
子供のころにお店の常連さんから歌を
誉められて以来、ミュージシャンを目指
している。最近は作曲も始めた。高校では、
春野琴梨と同じテニス部で親友。

小樽運河

TANYA LIPINSKI

ターニャ・リピンスキー

CV：坂本真綾

ガラス職人 身長：158cm
体重：45kg 血液型：A型
趣味：散歩

小樽にあるガラス工房「運河
工芸館」に勤める16歳の
ロシア人。内気で泣き虫だが
芯の強いところもある。
同じガラス職人だった父が
形見に残したペンダントの
色、ツヴェト・ザカータ
（ロシア語で夕焼けの赤）を再現しようと、
日夜研究を重ねている。

澄んでいて暖かくて優しい赤……
この色をガラスで表現したいんです。

批判するのも自由だし、それで自衛隊が良くなるならむしろ歓迎したいくらいよ。でも……

SAKURAMACHI YUKO

桜町 由子

CV：南 央美

自衛官　身長：173cm　体重：55kg　血液型：B型　趣味：カメラ

千歳の航空自衛隊に勤務する20歳の女性。
さばさばしていて、細かいところは気にしない性格だ。
趣味はカメラ。写真を撮ることよりも、むしろメカとしての機能美に惚れ込んでいるようだ。
バイクも大好きで、750CCのバイクを常時乗り回している。

現状はそれ以前に知らな過ぎる人が多いのよね。

北海道トラベルガイド……………（札幌2）

実在の観光地からゲームに登場しそうな場所は他にもたくさんある。背面からの姿も美しい北海道庁旧本庁舎は、夏休みの期間中に赤レンガ音楽祭が開催されることもあり、アーティストを目指す川原鮎の姿が見られるかも。また、旧道庁の近くには、北大農学部付属の植物園がある。日中の日差しを避けてライラックの木陰で休んでいると、キタキツネに出会えるかもしれない。

定番のデートコースとして、円山動物園が登場する可能性もある。ただし現段階では、ラッコなどが好きな女の子がいるかは不明。観覧車やジェットコースターなどの遊園地施設も充実しているが、動物園でジェットコースターに乗るというシチュエーションは理解しにくいためボツかな？

左京葉野香が実家のラーメン屋を手伝っているところからも、ススキノのラーメン横町の登場は想像しやすい。しかし、通はあえて横町以外のラーメン屋を好むらしい。ハドソンおススメのラーメン屋が登場するかもしれない。

さて、開拓者精神で有名な羊ヶ丘展望台のクラーク博士像は、右手で大地を指している。この場所がゲームに登場したら、どっちの手で指してるかクイズを出す女の子が登場したりして。

羊ヶ丘展望台

北大付属植物園

円山動物園

北海道庁旧本庁舎

初期段階のアニメーション。桜町由子は、イラストよりもボーイッシュでクールなイメージを受ける。

世間を両目で見たくないから……

北海道トラベルガイド（小樽）

小樽も名所が多い土地。年輩の読者には石原裕次郎記念館がおススメ。リアルな合成で裕次郎とのスナップ写真を撮ってもらえる。でもゲームへの登場はないかな？
ターニャが勤める「運河工芸館」は、小樽運河のすぐそば小樽市博物館の横にある（実在するのは工藝館）。ガラス職人の作業が観覧でき展望台もある。
その他にも日本銀行小樽支店などのライトアップされた美しい建物や、オルゴールも小樽の名物だ。

日本銀行小樽支店

小樽港マリーナ

SAKYO HAYAKA

左京 葉野香

CV：川澄綾子

高校2年生　身長：165cm　体重：50kg
血液型：B型　趣味：なし

札幌にある猪狩高校の2年生。
昼間はいつも眠たそうで機嫌が悪く、
世の中に対してすねたような態度をとっている
反抗的な少女。しかし内面は素直で純情。
夜は実家のラーメン屋を手伝っている。
じつは編み物が得意。

さよならって言葉はまたねっていう意味だよね。

AIDA MEGUMI

愛田 めぐみ

CV：大谷育江

中学3年生　身長：143cm　体重：35kg
血液型：O型　趣味：絵葉書集め

美瑛に住む中学3年生。両親が牧場を経営している。
ちょっとドジなところがあるが、明るくけなげに
頑張っている。動物が大好きで、実家の乳牛の他に
ネコの世話をしている。
趣味は絵葉書集め。星を見るのが好き。
春野琴梨とは従姉妹どうし。

SHIINA KAORU

椎名 薫

CV：榊原良子

大学病院の研修医　身長：164cm
体重：49kg 血液型：O型 趣味：ドライブ

札幌にある北海大学の付属病院で働く24歳の研修医。冷静で落ち着いた性格のため、近寄りがたい印象を与えてしまうことが多い。
趣味はドライブ（フィアット・バルケッタに乗っている）と読書。

趣味は読書…
こう言うと
履歴書のプロフィールみたいだけど
実際、その通りだからしょうがないわよね。

北海道トラベルガイド（札幌3）

旭山記念公園は、札幌創建100年を記念して作られた公園。噴水のある展望台から札幌市内が見渡せ、誕生の森や結婚の森と名づけられた木々が植えられている。

豊平館はホウヘイカンと読む。大通りにあったのを現在の中島公園に移したもので、結婚式などに使用されることもある。ここで結婚式を挙げようとする椎名薫に、高校生の主人公が止めに入る……。なんてことが起きたりして。歴史を感じるこれらの札幌の建築物は、ゲームに登場する可能性が極めて高いと思われる。

札幌から離れ、北海道の中心にあるのが富良野・美瑛。元々なにもないところだったのが、テレビドラマ「北の国から」で脚光を浴びた。

ラベンダー畑が一面に広がる富良野。その上、北にある美瑛は、北海道でしか見られない雄大な丘の景観が美しい。存在自体が絵になる富良野・美瑛は、都会の札幌とは対をなす、北海道の自然の素晴らしさを見せてくれるだろう。

旭山記念公園

MOVE ON 北海道＝北からの声かけ運動

道内の企業が協力しあって、北海道を活性化させるキャンペーン「MOVE ON 北海道＝北からの声かけ運動」が、7月20日から8月中旬の期間に行われた。このキャンペーンは、「北へ。」も協賛している。

■「北へ。White Illumination」ホームページ
http://www.sega.co.jp/kitahe/
8月21日より予告ページ開設。8月31日より正式開設。

北へ。

SATONAKA KOZUE

里中 梢

CV：豊口めぐみ

高校2年生 身長：154cm 体重：50kg 血液型：AB型 趣味：コスプレ、ゲーム、パソコン通信

札幌にある大里高校の2年生で、テニス部の幽霊部員。
裕福な家庭で何不自由なく育ったせいか、ちょっとわがままなところがある。
ゲームやパソコンなどが好き。アニメや特撮も好きないわゆる「おたく」タイプ。
絵を描くのが得意で、将来はゲームデザイナーになりたいという夢を持っている。

ねぇ。腕組んで歩こ！ 今度転んだ時、道連れにしてあげるからさー。

開発初期段階のキャラデザインによる、梢のイメージアニメーション。天使を模した羽根を着けていた。非常に個性の強いキャラクターだ。

豊平館

ラジオ番組もスタート！ 8月7日から

金曜の深夜に「北へ。White Illumination」のラジオ番組がスタートしている。ゲーム発売に先駆け、8人の女の子によるラジオドラマが展開中なのだ。番組のコンセプトは、ゲームと同じく『「大好き」って言いたい』。ゲームの発売を待ちつつ、彼女たちのトークに耳を傾けてみて。恋愛初心者や、素直な気持ちを忘れてしまったオトナも、この番組を聴いて心を透明にしてみてね。

Dreamcastアワー
北へ。White Illumination
文化放送 1134KHz
（東京ローカル）
毎週金曜 25:00～25:30

パーソナリティは、愛田めぐみ役の大谷育江さん（左）と春野琴梨役の千葉紗子さん。リスナーの片想いを伝えてくれるコーナーや、北海道を紹介するコーナーもある。

今知りたいアレコレを突撃アタック!!

ドリームキャストNow

カラー化後も絶好調、今回は増ページでお届けだ！　各ライセンシィにドリームキャストへの関心度を語っていただくインタビュー企画「そこが知りたい」など、新コーナーもてんこもり。今週も必見！

Dreamcast

今週のビジュアルメモリ

48×32ドットの美学

いきなり高レベルの作品が登場。何と「せがた三四郎」をビジュアルメモリで再現！例によって実物大なので、あつめてゴジラに貼ってみよう。

当コーナーではみなさまの作品をお待ちしております。48×32の方眼紙にドット絵を描いて応募下さい(必ずハガキに貼って投稿すること)。

タイトル：せがた三四郎

（北海道／渕瀬孝二）

読者が選ぶ ドリームキャスト参入希望メーカー TOP 20

このコーナーでは、読者アンケートによる「参入してほしいランセンシィTOP20」を紹介し、さらに特定のメーカーにスポットライトを当ててドリームキャストの可能性を検討していく。第1回目は、老舗の(株)タイトーだ。

やはりスクウェア強し！

1位から3位まではPS系メーカーが独占。この結果を見ると、やはりみんなPS陣のソフトで遊びたいということなのだろう（エニックスはサターンに参入しているけど、この2位はどう考えてもドラクエだよね？）。

エルフやガイナックスといったギャルゲーメーカーのランクインを見ると、やはりドリームキャストでもそのテのゲームでみんな遊んでみたいということなのだろうか？　今後、このランキングがどう変化するのか楽しみだね。

順位	メーカー名	POINT
1	スクウェア	283
2	エニックス	272
3	ナムコ	241
4	カプコン	213
5	ゲーム アーツ	186
6	コナミ	181
7	バンプレスト	81
8	アトラス	79
9	タイトー	76
10	チュンソフト	66
11	エルフ	64
12	SNK	60
13	レッドカンパニー	46
14	メサイヤ	44
15	コンパイル	36
16	光栄	35
17	イマディオ	34
18	日本ファルコム	31
19	ガイナックス	29
20	任天堂	17

今週のメーカースポットライト

(株)タイトー　TAITO

ゲーム業界ではセガに並ぶ超老舗！

今回は9位にランクインした（株）タイトー（以下タイトー）にスポットを当ててみよう。タイトーはあの有名な「スペースインベーダー」を初め、主にアーケードゲームを数多く開発してきた大手メーカーだ。それだけに、家庭用ゲームはアーケードからの移植作品が目立つ。最近はアーケードと家庭用の両方で「電車でGO!」が大ヒットし、PS版は95万本を超えるセールスを記録。さらにアーケードでは最新CG基板WOLFボードを使用した3D格闘「サイキックフォース2012」も絶賛稼働中で、同作品のドリームキャスト移植を熱望する声も大きい。果たして参入の予定は？　そして移植の可能性は？

タイトーの主な代表作

ニンジャウォリアーズ

「ダライアス」で使用した3画面筐体を利用した、横スクロールアクションゲーム。PCエンジン版やメガCD版は、3画面の再現はムリだったが雰囲気はよかった。しかし、今こうして見るとすごいゲームだ（笑）。

電車でGO!

アーケードで大ヒットした、列車運転シミュレーター。ただ止まるだけのゲームなのだが、子供の頃に夢描いた職種だけに意外に楽しい。アーケードでは「高速編」も登場。

セガハードでの実績は？

メガドライブ　全17タイトル

代表作　ダライアスII

アーケードの移植作がメイン。「ダライアスII」のように質の高い作品もあるが、「サンダーフォックス」「ラスタンサーガII」のような寒いタイトルも（笑）。が、やはりタイトーと言えば「魔王連獅子」。

ゲームギア　全4タイトル

代表作　タイトーチェイスH.Q.

意外にも「チェイスH.Q.」「ハレーウォーズ」「ラスタンサーガ」「パズルボブル」の4タイトルをリリース。「ハレーウォーズ」は、GGの数少ないシューティング。中古屋などで見かけたらぜひゲットしたい。

サターン　全14タイトル

代表作　レイヤー セクション

14本という数字は少々寂しい。ここでも移植モノが目立つが、中でも「レイヤーセクション」「ダライアス外伝」の移植度は完璧。「クレオパトラフォーチュン」も実はアーケードの移植だって知ってた？

サタマガ読者の声は——？

●セガエイジスやナムコクラシックのようなアンソロジー企画ソフトを、他メーカーに任せないで自社ブランドで出してほしい。(北海道・佐藤圭)　●全てのダライアスが詰まった、「ダライアスパック」を出してほしい。目玉はPCエンジン版「スーパーダライアス」の移植。(東京都・上松正治)　●「ソニックブラストマン」の対戦格闘とかいかがでしょう？　（秋田県・三浦哲夫）　●「電車でGO!」をドリームキャストで！　路面電車とか操縦してみたい。(新潟県・安部裕治)　●WOLFボードを完全に移植できるのはドリームキャストだけ！　（静岡県・高田浩光）　●「ナイトストライカー」が3DCGになったらすごく面白いのに。(奈良県・原田哲夫)　●「サイドバイサイド」を移植してほしい。このゲーム、タイムアタックが超熱いっす！(香川県・保坂尚道)　●今こそ「エア・インフェルノ」を。あれは早すぎた名作。(サタマガ・ウメ)

Dreamcast

メーカー直撃インタビュー
そこが知りたい!

DC(ドリームキャスト)へは参入する?
あのタイトルは出るの?
今回は (株)タイトー

今週から始まった新コーナー。みんなに代わって気になるあのメーカに参入予定やタイトルを聞いてきちゃうのだ。まずは老舗のタイトーに直球勝負の質問をぶつけてきたぞ。GoGo!!

「参入を予定して取り組んでいます。秋には何かお見せできるかと」(鈴木)

TAITO

(株)タイトー
cp事業本部　cp生産開発部長　鈴木喜博

大型筐体以外の基板で提供するアーケードゲーム、家庭用ソフト全般、そして「メディアボックス」用ソフト開発を統括する。慎重に言葉を選んでコメントをいただいた。

あの超能力大戦が移植される!?

——ズバリお聞きします。ドリームキャスト(以下DC)への参入予定は?

鈴木　すでにセガさんからお誘いを受けておりまして、参入をしたいということで検討に入っています。開発環境ということならは、すでにDC用のツールを使った基礎技術の研究を始めています。

——ユーザー期待の「サイキックフォース2012」移植に関してはどうでしょう。

鈴木　たくさんのユーザーさんから支持していただいているので、当社としても期待は裏切れないですね。ただ、そのまま移植するだけではなく、DCの可能性をきっちり追っていかないといけないかと思っています。

——それは何かしらDCの機能を使ったアレンジを加えるということでしょうか?

鈴木　そうなのか、それとも元のままなのかですね。少なくともDCのポリゴンの表示能力はかなり長けているので、一味違う「サイキックフォース」が表現できるかもしれないですね。

——その他のラインナップなども検討されているんでしょうか。

鈴木　私たちもいろいろなフォーマットやジャンルを展開しています。手前味噌かもしれませんが、「シューティングのタイトー」と言われる部分ではアーケードでの実績もありますので、確かに移植を期待していただけるのかもしれないです。さりとてシューティングゲームがDC独自の機能とリンクしてくるのかと考えた時に、単純に業務用の移植だけを考えていてはユーザーの満足度は得られないのではないかと思います。

——そういった意味では、オリジナルタイトルも視野に入れつつ?

鈴木　そうですね。ジャンルにこだわらず、ちょっとしたひらめきのような企画を煮詰めていって良いものになれば、という考えはあります。入口としてのフォーマットは業務用、コンシューマも問いませんし。いわゆるプラットフォームを問うというつもりはないです。

DC最大の魅力は「可能性の提案」

——DCの印象はいかがでしょう。

鈴木　スペックが発表された時にはインパクトがあったと思うんですね。ハードの表現能力や処理速度は、最も新しいタイミングで出てくる物なので間違いなく1番であるというのは十分理解できるんですけど、果たしてそれにソフトを載せることができるのかと。そういう部分をきっちり見ないといけないでしょう。

——機能を生かせるか否かですか?

鈴木　というよりも、生かせたものになりうるのかということですね。例えば「サイキックフォース2012」は、WOLFボード(カコミ参照)という業務用の中でもトップエンドのクオリティをもったボードでのタイトルです。それがそのまま出せるっていう可能性をDCは秘めてるでしょうし、あるいはそれ以上のことがコンシューマ用としてできるのかもしれない。何が一番最適かつ、いい意味でDC用のソフトとして生きてくるのかというのも併せて検討したいなと思ってます。

——DCのどこに魅力を感じますか?

鈴木　一言で言うと可能性の提案という部分ですね。まずゲーム専用機としての高スペックな部分。これを前提として、モデムを標準搭載してきたという部分。それからビジュアルメモリ(以下VMS)といった「見える」形での周辺機器ですね。今までの周辺機器は、ソフトに対応した形でしかなく、何かを遊ぶために必要であるということだったんです。今度は逆にモデムを使ったゲームを作りませんかというような、ハード側からの提案であると。要するに従来とは違う発想を盛り込んでいかないと、私たちもこの新しい提案に対して、あるいはユーザーの期待に対しては答えられないな、とは思ってます。

——モデムを使用することに関する具体的なアイデアはありますか? 御社の場合ですと、カラオケの曲データを使ったイントロ当てクイズといったことも考えられますが。

鈴木　そうですね。当社としてはすでに、「メディアボックス」というマルチメディア端末を展開しています。これはカラオケはもちろん、ゲームをダウンロードをして遊んでいただけることが可能となっていますし、ハイスコアランキングといったことは、すでに実現しています。つまり、ハードのスペックは違いますけど、通信メディアのノウハウはすでに持っているんです。ですから、取り組む姿勢は十分にあると。

——VMSに関してはいかがでしょう?

鈴木　キャラクターは生き物であると。例えば格闘ゲームなどのキャラクターのファンが、フィギュアやカードなど、いろんなグッズを買い求る感覚からいえば、VMSで自分の好きなキャラクターを常に持ち歩く。そういうアイテムとして生きてくるんじゃないでしょうか。キーホルダーの変わりに、動くマイキャラを常に持ち歩く感覚とでもいいましょうか。表示能力などの制約はあるものの、ゲームの広がりは当然出せますよね。もちろんビジュアルメモリだけのゲームという可能性もあるでしょう。

——それでは最後に、ユーザーのみなさんにメッセージをお願いします。

鈴木　皆さんの期待の声は、大変嬉しく思ってます。その声を決して裏切らない形で取り組みます。まだ具体的に話せる段階ではないのですが、私たちも参入を予定して取り組んではいる、という部分だけははっきり申し上げておきます。もう夏ですからね、秋には。参入するタイトルが決まっていれば、ゲームをご覧いただけると思います。すでにタイトルを発表されてるメーカーさんもいらっしゃるので、早く追いつければと(笑)。

CHECK POINT　WOLF(ウルフ)ボートタイトルが登場するぞ?

インタビュー中で鈴木部長が語った「WOLF(ウルフ)ボード」。これは、タイトー製の最新アーケード用システム基板だ。その性能は秒間100万ポリゴンを描き出し、Zバッファや半透明フォグ、グーローシェーディング、MIPマッピングなど最近の3Dボードには欠かせない機能を搭載。さらには壁や床などの表現に威力を発揮するパースペクティブコレクション機能までをも備えたハイエンドボードなのだ。その画面の美しさは、第1弾タイトル「サイキックフォース2012」で実証済み。実はアークテクチャ的にDCとかなり近い部分もあるので、移植がされるとなったら思ったよりスムーズにできるかもしれない。次のタイトルからの移植も期待しちゃうね!! また「Gダライアス」などのタイトルで知られるシステム基板「FXボード」からの移植も十分期待できるハズだ。正式なアナウンスはまだだが、待ち遠しい。

超能力者たちが繰り広げる熱き360度バトル。グラフィックの美しさも格別モノ!!

かなりバッチリな手応え!!

「必ず参入します!」の言葉は聞けなかったものの、話を聞けば聞くほど参入の可能性は高まってくるカンジ。数々の良作タイトルを持ちながら、最近のサターンではお休みがちょっと続いていた(笑)タイトーだけに、いざ参入となった期待は高まる一方。みんなの期待がかなうかどうか、ワクワクしながら待とうね。秋のゲームショウでは何かが見られるかもしれない!? (馬並レイ)

ズバリ参入は(サタマガ独自予想) 90%

噂の真相

あのB級アクションRPG「レンタヒーロー」がモデム対応でドリームキャストに？

「レンタヒーロー」はサターンの前身である家庭用ゲーム機「メガドライブ」用RPGソフトで、一部のマニアの間では未だに根強い人気を誇っている。本当にドリームキャストで出ればスゴイことなのだが……。

業務司令をモデムでGET!?

一般的にRPGと言えば“剣と魔法”という世界観が常識だが、この「レンタヒーロー」の設定は現代。お金は銀行振り込み、買い物はコンビニ、移動は電車と、全てが現実的な設定の意欲作だったが、一部のマニアに受け入られただけで、セールス的には思ったほど伸びなかった。しかし今、あえてドリームキャストでリメイク版を、との声が集まりつつあるのだ。実はこの「レンタヒーロー」、主人公への指令伝達手段としてパソコン通信が用いられていたのである。もし本当にドリームキャストにリメイクされるとすれば、ホストへアクセスして業務内容を受け取るという作業が現実になるかもしれないのだ。しかも、その業務内容が人それぞれに異なり、街には自分以外のレンタヒーローがたくさん存在するとしたら？　新聞やニュースなどでライバルの活躍が明らかにされ、ネットに存在する街を舞台に様々なイベントが発生して……。そう考えると、夢はどんどん脹らむばかり。

メガドライブ版は×の部分もあるが、早すぎた名作なのは事実。サタマガはリメイク版の登場を信じて止まない。

モデムでホストから指令を受信。何て今風のゲームシステムなんだ！

戦闘シーンは格闘ゲーム風。バーチャっぽくリメイクしてほしいよね？

みんなで移植希望にランクインさせよう！

ところで、レンタヒーローって誰？

実はAM2研開発の隠れた名作RPG！

データ
- ●セガ●'91年9月20日発売
- ●6,800円
- ●8M+バックアップ

「レンタヒーロー」は確かに異色のRPGではあるが、開発はバーチャファイターでおなじみのセガAM2研。開発リーダーはサターン版VF2の完全移植を成功させた岡安氏、グラフィックはVF3メインデザイナーの伊崎氏、サウンドは「アウトラン」のHiro師匠と、超豪華メンバーで作られたソフトだったのだ。設定が現実的だから感情移入も湧きやすく、シナリオや地名などはパクリやダジャレの宝庫で、セガマニアならニヤリとするものばかり。全てがマニアックであったが、それは従来のRPGの常識をひっくり返そうという挑戦的な試みの表れとも言えた。AM2研の過去のソフトにもちょい役で出演しているので、探してみよう。

リーダーは、岡安氏！
サターン版VF2のリーダー。今でもAM2研に在籍。

↑サターン版「ファイターズメガミックス」では、隠れキャラとして登場。ボーカル入りテーマソングも収録、ファンは興奮のるつぼに。

↓アーケード版VF2のブライアントステージでは、ポスターが。「帰ってきたレンタヒーロー」と英語で書いてある。知ってた？

サタマガ読者が予想する本体価格と略称

第1回集計結果発表！

8/7号で募集した予想本体価格と略称をドーンと大発表。特に価格に関しては妙に深読みした意見が目立ち、「さすがはサタマガ読者」と担当者も唸らされた（ホントか？）。逆に略称は、みんなひねりすぎ。でもウケ狙いはガンガン採用するぞ！

サタマガ読者の予想平均は26,229円！

How much?

順位	予想価格
1	¥24,800
2	¥26,800
3	¥25,000
4	¥29,800
5	¥27,800
6	¥19,800

その根拠は…？

●22800円。ソフト1本と合わせて消費税まで入れて、3万弱ということで。（東京都・平正一）●24800円。当初29800円と発表しておいて、直前に改訂、ユーザーにお買い得感を与える（サターンでやった手だ）。（岡山県・山崎隆行）●ズバリ26800円。たぶん24800円になるはずだった予定が、スーパー32Xのように2000円UP。（岐阜県・山下淳）●34800円。2～3万と言っておいて3万以上の価格をつけ、ユーザーを裏切ると予想。（島根県・RED5）●23500円。N64の初回価格よりは低くくると思う。PS本体+ソフト1本ぐらいということで。（山形県・佐藤豊）●本当は29800円で売りたいところだが、PSよりも1万円以内高に抑え、5%の消費税を加えても25000円内に収まる価格、つまり23800円となる。（奈良県・稿悶吉）　今週も価格予想と略称を大募集中。正解者の中から抽選で3名様に、特製テレカと図書券5000円分を贈呈。今回の締め切りは9月10日の消印有効、左下の応募券を忘れるな！

今回も予想価格と略称を大募集！

やっぱり「ドリキャス」がダントツ！

読者の声

●ズバリ、僕は**ドリムキ**です！　理由は……、何となく（笑）。（福岡県・琢磨誉史）［評：なんとなくいやらしてヨイ］●**ドリー**。雑誌名も、ソフトバンクらしく「Oh！ドリー」。SFC風に略すと**リーキャス**。PS風だと**ドリスト**。（静岡県・奥野倫也）［評：リーキャスは、業界っぽいな。何となくだけど］●**ドキンちゃん**。頭文字の「ト」と「キ」に、言いやすく「ン」をつけて、さらにかわいく「ちゃん」もつけました。（福岡県・風の音心）［評：お前、絶対にそうやって呼べよな］●**キャスト**。ただし、渋谷風に語尾にアクセント。カレシみたいに。（東京都・中西歩未）［評：渋谷のコギャルがダルそうに呼んでいるが目に浮かぶ］●**台風**。北米仕様、欧州仕様、アジア仕様で、それぞれ**トルネード**、**ハリケーン**、**サイクロン**、**テンペスト**、**ツイスター**など、各地の呼称を使い分ける。サタマガは**台風クラブ**となるが、本屋で棚を間違われる。（岡山県・山崎隆行）　［評：オチがマニアック。投稿人は購読してるのか？］

順位	略名
1	ドリキャス
2	ドリトス
3	DC
4	キャスト
5	ドリキャ

ハガキ大募集!!

気になることをサタマガがアタックするぞ!!

このコーナーでは、読者アンケートの内容、各メーカーへの質問、真偽のほどを確かめてほしい噂話を大募集！　ビジュアルメモリーと同じ解像度（48×32ドット）での表現力を競う「VMギャラリー」宛ての投稿も待ってるからね。<宛先>〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク（株）セガサターンマガジン「ドリームキャスト・ナウ」係まで。

応募券 ドリームキャストナウ 9/6・11号

SNK携帯ゲームネオジオポケット続報!!

NEOGEO POCKET™
ネオジオ ポケット

先月発表されたSNKの携帯ゲーム機「ネオジオポケット」。今回は標準機能画面を含む続報をお届けする。専用アダプタでドリームキャストとの接続が可能という事実も明らかにされた。あとはラインナップに期待!

●98年10月下旬発売予定●予価6,800円（税別）

専用アダプタでドリームキャストと接続可能!

コンパクトそしてラインナップも豊富!

ドリームキャスト専用アダプタはどこに接続されるのか?

コンパクトなボディにさまざまな機能が搭載されているネオジオポケット。携帯ゲーム機にありがちな操作性の問題も、人気格闘ゲームを生み出すSNKだけに安心できそう。無線通信ユニットの発売も予定され、ドリームキャストとの連携など続報に要注目だ。

サターンでも大人気だったKOFシリーズも当然、最初からラインナップに入っているぞ。

こちらは「めろんちゃんの成長日記」。こんな可愛いめろんちゃんとも毎日一緒にいられるのだ。

発売予定タイトル

タイトル	発売日	価格	ジャンル
キング・オブ・ファイターズ R-1	10月下旬	未定	格闘アクション
めろんちゃんの成長日記	10月下旬	未定	育成シミュレーション
ネオジオカップ'98	10月下旬	未定	スポーツ
ベースボールスターズ	10月下旬	未定	スポーツ
ポケットテニス（仮称）	10月下旬	未定	スポーツ
パズルエース（仮称）	10月下旬	未定	パズル
将棋の達人	10月下旬	未定	テーブル
どこでも麻雀	10月下旬	未定	テーブル

新着情報! ネオジオポケット標準搭載機能画面公開!

ポケットメニュー

カレンダー

せかいどけい

ほしうらない

アラーム設定

ネオジオポケット仕様概要

●基本性能
・CPU：16ビット・液晶：160×152ドット
・モノクロ8階調・内蔵RAM：16キロバイト
・16メガ連続アクセス可能
・メモリーバックアップ機能保有（リチウム電池内蔵）
・スクロール機能：表示優先反転機能、ウィンド機能、キャラクタ反転機能
・スプライト機能：ポジション補正機能、キャラクタ反転機能、キャラクタチェーン反転機能、スクロール面との表示優先設定機能
・基本画面構成：スプライト面、スクロール面A、スクロール面B、バックグラウンド

●寸法
・高さ：7.4cm 幅：12.2cm 奥行き：2.4cm
・重量　130g（電池含む約160ｇ）
・使用電源　単４型電池２本
・連続動作時間　約20時間（アルカリ乾電池使用）

●外部端子
・通信：有線通信ケーブル用5ピンコネクター
・音声：ステレオヘッドホン端子・電源　ACアダプター端子

※製品の仕様などは変更される場合があります。

サクラ大戦2 Sakura Wars™

サクラ大戦2 キャラ別徹底攻略ガイド ～愛と戦いの日々～

セガ・オフィシャル

「サクラ大戦2」のありとあらゆる可能性に挑戦した気迫の一冊！

見たいところにすぐ行ける「リンクアイコン」を使用。キャラクター別の攻略を中心に、ストーリーダイジェストや戦闘パートなどなど、気合いを入れてやり込んだ情報が盛りだくさん。お目当てのキャラクターを追いかけたい人に最適のセガ・オフィシャルガイド。さらに各種データも大充実！　また、大ボリュームでも開きやすい特殊製本方法を採用。

A5判
464ページ
オールカラー
9月上旬発売予定

本体価格1,800円

サクラ大戦2 原画＆設定資料集

セガ・オフィシャル

帝都世界のすべてをここに集結した太正浪漫本！

A4判
160ページ
9月下旬発売予定

予価2,000円

各キャラクターの原画・設定資料、そしてムービーの絵コンテの数々を一挙に掲載。もちろん、霊子甲冑や魔操機兵のメカCGも可能な限りのボリュームで収録。さらにキャスト、スタッフのインタビューを完全収録してお届けします。恒例の弐大付録は、「松原秀典氏描き下ろしポスター」。そして、なんと「大帝国劇場紙模型（チビキャラ付き）」を予定。

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

SEGA SATURN PRESS!!

セガサターンプレス　サターンソフトのホットな情報を完璧網羅!!

特報 SPECIAL REPORT

●SPECIAL REPORT

見逃せない！ 期待作の新着情報が満載だ!!

発売間近!! COMING SOON SOFT

●COMING SOON SOFT

新作タイトルラッシュ！ 発売直前情報もてんこ盛り!!

最新!! NEW RELEASE TITLE

●NEW RELEASE TITLE

気になるゲームの続報を追っかけ!!

徹底攻略 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

●COMPLETE GUIDE

やりこみ派のために、お役立ちデータ付きで徹底攻略!!

あずさ
だから・・・今後、気安く声をかけるのはやめてもらいたいの。簡単なことでしょう？？

あずさ
な、なんであなたにそんなこと言われないといけないのよ！？

あずさ
うふふ、どうしちゃったのかな～、泣いたりして。みっともないわよ。

Pia キャロットへようこそ!! 2

特報 SPECIAL REPORT
完成度 100%

●NECインターチャネル
●10月1日発売予定●7,200円
●シミュレーションアドベンチャー
●18歳以上推奨●CD-ROM2枚組
●拡張RAMカートリッジ対応

続報を今か今かと心待ちにしていたファンのみなさん、お待たせしました！ 久しぶりの紹介となる今回は、出会いがあまりに衝撃的だったヒロイン、あずさと君の関係をより詳しく解説するとともに、ヒロイン達の水着姿が拝める海&プール イベントを大特集！ サターン版新ヒロインともみに関する情報もお見逃しなく。

素直になれないその理由(わけ)は??

CASE OF AZUCA HINOMORI

日野森あずさの場合

そもそもの「始まり」は最初の出会い。ぶつかって倒れた拍子に「胸を触られた」と痴漢扱いされ、カッとなって言い放ったあるセリフ。以来、あずさは露骨に君を避けるようになる。「あなたなんか顔も見たくないし、声を聞くのもイヤ」……これが君に対する彼女の評価である。しかしバイト先が一緒、寮も隣同士では、顔を合わせないようにするほうが難しい。顔を合わせるたび、とげとげしい態度を取り続けるあずさ……。だが、それはあずさという女の子のほんの一面でしかない。わだかまりが解け、彼女が心を許してくれたなら、あなたにもとびきりの笑顔を向けてくれるはず。そうなれるかは君の努力次第、かな。

初おひろめ♡……………………
ともみのキャロット制服姿♡

かわいらしいデザインで女の子にも人気が高いキャロットの制服。いつかは自分もあの制服を着てみたい、とあこがれていたともみだけど、このたび念願かなって制服姿で「ごあいさつ」。でも中学生って飲食店でのアルバイトは年齢詐称でもしない限りできないんじゃなかったっけ？　いえいえ、この姿にはちゃーんとした理由があるのです。今はまだヒミツだけど、ズバリ当てたらすごいかも。

“お兄さん”と慕われて…

幼げな容姿ながら、意外にしっかりしたところのあるともみ。それは「お兄さん」という呼び名からも感じ取れるかと思われる。君に何か相談があるらしいけど？

CHECK NEW CHARACTERS

ともみとユキ、紀子たちの微妙な関係

前回紹介した仲良し3人組のうち、ユキと紀子の2人は作中で「ともみの友人」として登場する。ところが「友達なの」と紹介されるわりには、ともみはどうも2人を避けているような感があるように見受けられる(特にユキを)。ケンカでもしたのだろうか？

ぬいぐるみがお気に入り♡

部屋中にあふれかえるぬいぐるみの山と、困惑ぎみのともみの姿。何がそんなに驚いたかというと、ちょっとしたアクシデントというやつで……。照れ笑いの表情がとってもキュート。

新作オープニングムービーも完成間近！

明るい曲調にマッチした新作アニメーションで送るサターン版オープニングムービーももうすぐ完成。見てのとおりクオリティはかなりのもので、Vol22で掲載した絵コンテのイメージどおりの仕上がりとなっている。それぞれどのシーンか、絵コンテと見比べてみるのも面白い。

バイトのみんなで 海へ行こう

夏の終わりに従業員の慰安を兼ねて行われる研修旅行。その行き先をお店のみんなで話し合った結果、海派と山派に意見が分かれ、最終的に決まった旅行先は山あいの温泉宿。これはこれでいいかなと思う一方で、海にも行きたい気持ちもある。そんな折り「お盆休みを利用して、バイトのみんなで海へ行こう」という計画があずさ達の間で持ち上がる。聞けば、葵さんの知り合いが海辺で民宿を営んでいるということで、格安で利用できるらしい。日程は8月の13日～15日の3日間。今年はバイトばかりでとうとう海へは行けずじまいと思っていただけに、この提案はうれしいかぎり。しかも、ウエイトレスのみんなの水着姿も拝めるとあっては参加しないわけにはいかないでしょう。これを機に、お目当てのコと仲良くなれたら、なんて「やましい心」もあったりして……。いえ、なんでもないです、ハイ。

そして待望の旅行当日

旅行の参加者は結局、あずさ・美奈・つかさ・葵さん・涼子さんと自分の計6名。あずさいわく、店長や潤も誘ってみたけれど、どうにも都合がつかなかったとのこと。するとこの状況って「両手に花」どころの騒ぎではないのかも!?　出発前につかさが荷を詰め過ぎて大弱り、というハプニングがあったものの、他に大きなトラブルもなし。

ところで、車って誰が運転するの？

旅行前で浮かれる葵さんの隣で、心なしかこわばった表情を見せる涼子さん。そのわけは、「葵の運転に不安があるから」らしい……。

ちなみに免許は持っている?

ペーパードライバーの葵さんに代わり運転を引き受けてしまうと、車内はビールを取り出した彼女によって半ば宴会状態に。あらら。

お約束(?)の怪談話

暑苦しい夜を涼しくすごそう、とロウソクを持ちよって始められた怪談話。中には怪談になってないような話もあるものの、このテの話に弱い女の子からは早くも怯えの色が……。印象的だったのは、ノリにノッてた葵さん。盛り上げすぎて、最後には泣き出すコも出る始末。少々やりすぎ!?

ロウソクが1本を残し全て消え、場の緊張が高まったところで真打の登場。さすが葵さん、相手を怯えさせるツボを心得ています。

サターン版「Pia♡キャロット2」情報局

こんなミニゲームもプレイ可能

前作でも好評だったゲーム内ミニゲーム。これらは本編であるアイテムを入手することで遊べるようになり、以後は自由にプレイ可能となる。なお、高得点をゲットすると「ごほうびグラフィック」が見られるものもあるので、挑戦のしがいがあるというもの。サターン版はオリジナルとは違ったゲームも用意されているので、どうぞお楽しみに。

HIGH&LOW

親のカードとめくったカードを比較して、数が上か下かを当てるHIGH &LOW。Aを引けば無条件で勝ちになる特別ルールもあり。

宇宙一の傀儡師

親友の矢野真士制作のショート形式のアドベンチャー。「くぐつ」とはあやつり人形のことだけど、「宇宙一」とはこれいかに!?

計画発動！

丁度いいところへ来たわね。これからサンオイルを塗ろうと思ってたのよ。

ね、ところで、見てみてぇ～！！この水着可愛いでしょう！？

夏に感謝！の 水着特集☆

それぞれの「自己主張」が見て取れる、ヒロイン達の水着姿。日本に四季があって本当に良かった、と言うのはおおげさにしても、水着や薄着は夏の風物詩。ああ夏ってスバラシイ。ところであなたは可愛らしい水着とセクシーな水着、どちらが好みです？

サンオイルを塗ってくれないかしら♡

オイルを塗ってと軽い口調で頼まれるものの、塗っている最中「やん」とか「そこ弱い」などと、わざと悩ましげな声を出すものだから……。からかわれています？

海もいいけどプールもね♡

流れるプールにウォータースライダーと、海とはまた違う楽しみがある遊園地のプール。飛び込み台で「男らしさ」をアピールすることもできるから、うまくいけば大幅な好感度アップも可!?

ごらんのような体型ですから、今年は水着を着ることはないってそう思っていたんです。

みんなで旅行というのとはワケが違うプールでデート。「2人きりで」というのが重要で、OKしてもらえたらかなり脈ありと見ていいかも。

恥ずかしがりやの早苗さん

ちょっぴり大胆な、ビキニタイプの水着で登場の早苗さん。ぽっちゃり気味の体形を気にしてか、自信なさげな様子だけど……。いえいえ、素敵ですよ。

やっぱり、ワンピースの方がよかったでしょうか・・・。

何事も経験ですってば

初めこそ「こういうのは苦手です」と言っていた早苗さんも、女性客がすべっているのをみて「やってみようかな」と初挑戦。ね、恐くなかったでしょ？

実は“拡張RAM対応ソフト”だったりします

拡張RAMをお持ちのみなさんに朗報。なんと同社「フレンズ」に続いて「Pia2」も拡張RAMに対応することが決定しました！と、こう言われると「RAMがないと遅いのか？」と不安になる方も多いかと思われますが、ご安心を。なくてもどこで読みこんでいるのかわからないほど快適です。「あったらなおいい」程度かな。

カートリッジの有無はここに表示!!

新たなるシステム、新たなるヒーローを迎えた 超弩級対戦タッグマッチが 再来!!

MARVEL COMICS™ MAR SUPER H VS STREET F

特報 SPECIAL REPORT

●カプコン
●10月発売予定
●ソフト単体5,800円
拡張RAMカートリッジ4MB同梱7,800円
●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ4MB必須

この美麗グラフィックが

エリアルレイブという独特のシステムを生み出した、X-MENシリーズを受け継ぎ、さらにタッグバトル方式の採用によって対戦に戦略性を持たせたVSシリーズの第2作。カプコンの描く美しいグラフィックや、ハデな演出も必見。

4メガRAM対応で

アーケードで白熱した戦いを繰り広げたストリートファイター達が、そしてアメコミのヒーロー達のタッグバトルの第2作目がついにサターンに登場。ユーザーの度肝を抜くほど完全に再現された前作の「X-MEN VS.～」だったが、もちろん今回の「MSH VS.～」も前作にひけを取らない。4メガRAM対応でアーケードの感動をそのまま完全移植だ。

アメコミではおなじみの親愛なる隣人スパイダーマンや戦う愛国者キャプテン・アメリカ、そして超人ハルクなどVSシリーズ初参戦の彼らはこの「MSH VS. ～」ではいったい、どのような戦いを見せてくれるのだろう?

完全再現!!

タッグバトルが可能にした技の数々！

未知の可能性ヴァリアブルアシスト

今回加わったタッグならではのヴァリアブルアシスト。コマンドを入れるとパートナーが特定の援護攻撃を行うぞ。

ヴァリアブルアシストで呼んだパートナーと同時に攻撃を仕掛けるなんてことも可能。

超絶！ヴァリアブルコンビネーション

ヴァリアブルコンビネーション発動時には入るカットインも、VSシリーズを象徴する演出。

シュマゴラスとブラックハートのヴァリアブルコンビネーション。威力、見た目ともに強力。

タッグバトルを題材にしたVSシリーズだけあって、パートナーとのコンビネーション攻撃も豊富に存在する。パートナーを交代するヴァリアブルアタックや、ピンチを救うヴァリアブルカウンター。さらに2人同時にハイパーコンボを放つヴァリアブルコンビネーションと前作から踏襲しているシステムに新たに、ヴァリアブルアシストが加わり、戦略性のある対戦に厚みが増したぞ。

スパイダーマンのウェブスロー。ダンはやっぱりやられ姿が似合う。

超重量級対決、ザンギエフVSハルク。こんな対決を見ることができるのは、VSシリーズ以外にはあり得ない。

ハイパーコンボも健在！

ケンが新たに修得したハイパーコンボ、疾風迅雷脚。ストリートファイターIIIにもあった技だが、よりハデに炎をまとった演出に変更されている。

ブラックハートのハイパーコンボのひとつジャッジメントデイ。ブラックハートはこのように、自分自身で攻撃しないで、使い魔を召喚して、攻撃するような動作のものが数多く存在するのが特徴。

だれでもカンタン！ EASYモード

格闘ゲーム初心者で、ちょっと…、という人にも安心して遊べるモードがこれ。難しいコマンド操作を必要とせずに、ボタンを連打するだけで、強力な必殺技が出せるイージーモードが存在するのだ。このモードなら、格闘ゲームマニアにも勝てるかも?

キャラクター選択後のモード選択でEASYを選べば誰でも簡単にプレイできる。

ハイパーコンボも、ボタンを同時押しするだけでだけで簡単に出すことが可能。

ただボタンを連打しているだけで、数々の必殺技を繰り出してくれるぞ。

もちろん

木梨憲太郎画伯デザイン「憲磨呂」も登場！

日本テレビ系列「生ダラ」で誕生した憲磨呂を知っているだろうか。あの憲磨呂も、もちろんサターン版に登場。ニューヒーロー憲磨呂が、VS界に旋風を巻き起こす！

憲太朗画伯自らをキャプチャーした動きもバッチリ。

かかってこいよ！

気になるサターンオリジナル要素は次号以降に紹介！

ハロカプ号外！　アーケード新作情報！

ジョジョの奇妙な冒険

●カプコン
●対戦格闘
●アーケード
●CP-SYSTEMⅢ
●稼働未定

「スタンド」と共にせまり来る敵を、ぶちのめせ!!

「スタンド（幽波紋）」と呼ばれる、もう１人の自分ともいうべき存在を使ったとほうもないバトル。週刊少年ジャンプで好評連載中の「ジョジョの奇妙な冒険」の中でも今なお人気の高い第三部（空条承太郎編）が、カプコンの手によりついに対戦格闘ゲームになって再び君の前に姿を現す！

スタンドは本体の代わりに必殺技を出したり、相手の攻撃をガードをする存在。必殺技以外にもボタン操作でスタンドを出すことができるので、本体が飛び込み攻撃をしつつ、スタンドは必殺技といった複合攻撃ができるので、闘い方の幅は広い。このスタンドを使った闘いと、その駆け引きこそが「ジョジョの奇妙な冒険」の最大のウリ。とにかく、原作のイメージをまったく損なうことなく闘うことができることは間違いなしだ！

承太郎の「スタープラチナ」が使うオラオラパンチや、花京院の「ハイエロファント」が使うエメラルドスプラッシュといった原作ではおなじみのスタンドの必殺技は完璧といっていいほど再現されている。

承太郎：
「消えな。およびじゃないぜ」

なんとイギー（犬）も参戦！　こんなに小さなキャラクター相手にどう戦う？

1人プレイ時は各キャラクターすべてに異なるストーリーが用意されている。つまり承太郎以外を選ぶことで、原作とは違った展開を見ることができる。

承太郎：
「言え！　対策を！」

カプコンお得意のド派手なスーパーコンボも健在。やはり承太郎はオラオラか!?

ジョセフ：
「よし出発だ、行くぞ！！」

……To Be Continued　続報を待て！

何度でも立ちふさがる「アリシア」いったい何者なの!?

●角川書店／ESP
●9月3日発売
●6,800円●1人プレイ用
●RPG●全年齢推奨

夏の映画も大ヒット！　ろいやる2の発売日はちょっぴり延びたけど、その分期待通りの完成度に仕上がっているぞ。今回は、オリジナルキャラのアリシアの秘密に迫るのだ。

スレイヤーズ ろいやる2

特報 SPECIAL REPORT
完成度100%

魔族を従えた美少女は手ごわい敵キャラ

水色の髪と強力な魔法を持ち、魔族をも従える謎の美少女、それが本作のオリジナルキャラ・アリシアだ。辺境の街・ドルトハウトを出て、王都であるレイナードシティに向かう途中の街道で、リナたちに襲いかかってくるぞ。どうやらその直前の、盗賊のアジトに魔族たちが現れたのにも、彼女が絡んでいたと思われる。

そこまで執ようにリナたちをつけ狙う理由は、どうやら失われたアミュレットにあるらしい。アミュレットを見つけるだけで金貨3千枚だなんて、高すぎる報酬だと思ったけれど、その裏にはこんなやっかいな女の子がいたから!?

アリシア

中央街道南・北側　DATE 19　MONEY 399
アミュレットをさがすのをやめてください。
あれは、世にでてはいけないもの・・・・

いきなりあきらめろと言われても

ヴァンパイアをやっつけたリナたちを待っていたのは、オープニングムービーでも思わせぶりに登場していたアリシア。いきなり現れて、アミュレットを探すのをやめてくれと言われても、とても納得はできない。何か大切な理由があるのだろうけれど、それすら教えられないと言われる。そうかと思うと、とうとう魔法によって攻撃してきた。エレナの魔法は強力なので、前面に立つのは危険だ。

霊氷陣（デモナ・クリスタル）

ナーガが得意とする、広範囲の敵を氷づけにする魔法だ。下手をすると動けなくなるぞ。

彼女は強力な魔道士なのだ

竜破斬??（ドラグ・スレイブ）

色はやや淡いピンクなれど、その軌跡とかがやきは竜破斬ソックリ。威力がないのが救いだ。

レイナードシティ

ニセ者たちを追いかけて、やって来たのはレイナードシティ。レイナード国の首都の街だ。城の門は堅く閉ざされているが、街はにぎやか。じっくり歩いて回ると、ちょっとしたイベントが起きるので、見逃さないようにしよう。

王国の都で“あたし”探し!?

さっそく情報を集めよう

ニセ者たちは、どうやらレイナードシティに潜んでいるようだ。リナたちはさっそく街の人々から、情報を聞くことにした。ところが困ったことに、たずね人はリナのソックリさん。よって「あたしを見かけなかった?」みたいな、はたから見ると間抜けな聞き込みになってしまう。MAP上で赤いピンで表示された、まだ訪れていないポイントをくまなく回ろう。

1広場4通り

ここでの主要ポイントは全部で5つ。そこから宿屋や道具屋など、建物に移動することができる。ある通りの建物から、別の通りの建物へは直接行けないのだ。

街の人との会話は、簡単なメモを取りながら進めたい。手がかりが、少しずつ明らかになっていくのがわかるぞ。どうやら東通りの宿屋に潜んでいそうだが。

セイルーンの若い娘って??

セイルーン聖王国の娘といえば、アメリアが思い浮かぶがいったい誰だろう? また変なうめき声の情報は、重要な手がかりだ。夜になったら行ってみよう。

宿屋は3ヵ所にあるぞ

魔道士は東通りの宿屋によく泊まっているという話だが、中央通りや、南通りにも宿屋はあるのでしっかり回っておこう。ただし、街の人から情報を聞かないと行くことはできないので注意。酒場が夕方にならないと開かないように、特定の時間にならないと、現れない人物もいる。本作では時間制限があるわけではないので、一度訪ねるだけでなく、時間を変えて何回も足を運んでていねいに情報を収集しよう。

街で見かけたカワイイ女の子。南通りの宿屋の情報をくれる。これで行くことができるようになったが、ニセ者はいずこ。

深夜の魔道士協会はお化けがうようよ!?

お得なイベント

東通りの宿屋のじいさんの情報を元に、リナ、ナーガ、ガウリイの3人は、深夜の魔道士協会にやって来た。そこで出会ったのが、黒いフードで身を隠したアヤシげなネクロマンサー(リナ談)。口を封じるためにか、ゴーストを使ってリナたちを攻撃してきた。ゴーストといえば、ヴァンパイアの洞穴での戦闘が役に立つ。ここはまた、ナーガの白魔法に頼ることにしよう。翌日このことを魔道士協会の人物に話すと、口止め料として金貨10枚をはずんでくれる。

黒魔波動(ブラスト・ウェーブ)

黒より白!?

浄化結界(ホーリィ・ブレス)

黒魔波動は空間に穴を開けて、敵にダメージをあたえる黒魔法だ。元々は壁などに穴を開ける魔法なので、一直線上の敵にしか有効でない。それにひきかえ浄化結界は、フィールド全体のアンデッドモンスターに有効なのだ。

謎の魔道士

クリスタルをゲットしよう

このイベントの何がお得かというと、リナたちの各パラメータの修正値をアップさせる、敵を倒すと現れるクリスタルを労せずに手に入れることができるからだ。移動できるキャラの下には、4つのパラメータ(赤:攻撃力／黄:防御力／青:命中率／緑:回避率)が表示されている。防御の弱いガウリイには、黄色のクリスタルを取らせるなどして、それぞれのキャラクターの弱点を補強してやればよい。

うっかり一度で全員倒してしまうと、クリスタルを拾うことができないのでくれぐれも注意。

ニセ者は見つかったけど…

アミュレット争奪戦開始

あちこち回っていると、東通りの宿屋でニセ者の情報を入手できる。それによると南通りの酒場で、リナそっくりの人物と会ったとのこと。夜になるのを待って行ってみると、聞き込みをしているニセ者を発見！　さっそくアミュレットを渡すよう話しかけるリナだったが、横からナーガが魔風（デム・ウィン）を浴びせかける。報酬金を独り占めするつもりかっ!?

ナーガの裏切り!?

眠り（スリーピング）

敵に回すと、とたんに頼もしくなるナーガ（笑）。いきなり眠り（スリーピング）をかけて、自分を含む周囲のもの全てを眠らそうとする。おまけに手下のはずのリナゴーレムたちに攻撃されたりと、さんざんな状態。早く降伏したら？

ナーガさん タコ殴り状態

ご主人様を、ぴこぴこハンマーで殴りまくり。ぴこぴこリナちゃんたちにとり囲まれ、絶体絶命のナーガ。

ムギュ〜〜

ぴこぴこリナちゃん登場!!

広場に追いつめられたナーガは、なんとリナのゴーレムを作って攻撃してきた。劇場版の「ぐれいと」から乱入してきた、ぴこぴこリナちゃんの実力のほどは……!?

シルフィールとの再会・アリシアとも再会

強力な助っ人あらわる

一度は倒したものの、ナーガのひきょうな攻撃で気絶してしまうリナとガウリイ。目覚めるとそこはベッドの上、通りかかったシルフィールに助けられたのだった。セイルーンに戻るというシルフィールと一緒にレイナードシティを出ると、再びアリシアが襲ってきた。W竜破斬（ドラグ・スレイブ）で撃退だ！

アミュレットの秘密を聞いて驚くリナ。今までの事情を話すかどうかで、展開が変わるぞ。

どちらを選ぶ?

貴重な情報

レイナードシティとドルトハウト間は、中央街道しか通れなかったが、この情報を聞けば新たに裏街道を通って行けるようになるぞ。

ツインで決めろ

シルフィールは、リナと同等の竜破斬の使い手なのだ。一度の竜破斬では倒れないアリシアも、竜破斬を連続で決められたら勝ち目はない。

復活（リザレクション）

シルフィールはサイラーグの巫女。よって白魔法を得意とする。この魔法は気絶と体力を一気に回復してくれる。

竜破斬（ドラグ・スレイブ）

ドルトハウト

逃げたナーガの目的は、もちろんアミュレットをドルトハウトのロベルトに届け、金貨3千枚を独り占めすること。なんとしてでもナーガをつかまえるか、先にロベルトに会って、報酬が支払われないようにしないといけないのだ。

えーっ! ナーガが記憶喪失

ナーガより先に帰還

再びアリシアを倒したリナとガウリイは、シルフィールと別れドルトハウトに向かった。アミュレット探索の依頼者であるロベルトに会ってみたが、ナーガはまだやって来ていないようだ。どこで道草してるやら。またもナーガを探すハメになる2人だった。

見つけたわよ!

酒場のオヤジの情報で、ナーガたちが教会に向かったのを知る。後を追いかけると、いたいたやっとつかまえたわよ、ナーガ!

ロベルト

アリシアの名前を出してみたが、空振りに終わる。まだまだリナたちに隠し事をしているらしい。

グレッグ

アミュレットの話は、この国の人なら誰でも知っている話らしい。ただし実体は謎のままだ。

くろがねの鉱石の秘密

ヴァンパイアの洞穴の奥に潜む、女ヴァンパイアを倒すと、宿屋の主人から「くろがねの鉱石」がもらえ、「フィリップ＝クレイマー」という鍛冶屋の話を聞くことができた。新しい街に入ったら、必ず武器屋に寄って情報を聞いてみよう。

ドルトハウトの武器屋では、フィリップの情報はつかめなかった。必ず見つけ出して、強力な武器を作ってもらうぞ。

似たもの同士のタイマン勝負の行方は?

螺光衝霊弾（フェルザレード）

エレナは、氷の矢（フリーズ・アロー）や炎の矢（フレア・アロー）だけでなく、かなり強力な螺光衝霊弾（フェルザレード）も使ってくる。ナーガより手ごわい。

しょせんニセ者

リナとガウリイに戦いを挑んできたのは、ナーガとエレナ、そしてガウリイをライバル視しているグレイスだ。暴走気味のナーガは放っておいて、ニセ者にホンモノの実力のほどを見せつけてやろう。ガウリイVSグレイスの戦いは、双方が弱ったところにナーガの魔法が炸裂して相打ち。リナVSエレナは、一枚も二枚も実力が上のリナの勝利。

エレナ

リナのそっくりさんの名前はエレナ。リナと比べると、おっとりふっくらした感じで、気の弱いタイプのようだ。けれども魔法の腕はなかなかのもので、あなどると手痛いしっぺ返しを受けるぞ。体力を回復させながら、じっくりと攻めたてよう。ナーガの突発攻撃に注意すれば大丈夫だ。

暴爆呪（ブラスト・ボム）

真面目に戦いを挑んでくるエレナに敬意を表して、火系の最強呪文をお見舞いしてやろう。

そしてストーリーは続く

アミュレットを奪い返して、ロベルトから報酬を受け取ったリナだったが、さらなる難題を持ちかけられる。千年前の降魔戦争の折に活躍したといわれる、偉大な魔道士レイ＝マグナスがこの地に6つの塔を建てたらしいのだが、その塔の内部を調査して欲しいとのこと。ガーディアンとしてキメラが待ち受ける恐ろしい塔の探索を、やはり報酬に目がくらんでリナは引き受けてしまう。塔へ向かう途中、またまたナーガの逆うらみ攻撃を受ける。撃破するもののナーガの様子がおかしい。記憶を失くしたナーガを仲間にしたリナたちは、塔へ向かうのだが……。

無理難題とも思える話だが、お金のためならたとえドラゴンとだって戦うリナにはへっちゃらなのだ。ところで、ロベルトの狙いは何だ!?

記憶をなくしているナーガは、なんかマトモなことを話すから不思議。戦闘でも意外な活躍を見せてくれるのだろうか!?

NOëL 3

ノエル3

特報 SPECIAL REPORT

「NO ë L」はPSだけ、なんて悔しい思いをしていたサターンユーザーに朗報！ ついに、あの「NO ë L」がサターンに進出。期待の高まる第一報は、舞台背景やゲームシステムについて詳しく解説しよう。飯塚雅弓さんのインタビューも掲載。見逃すな!!

完成度 50%

●パイオニアLDC●発売日未定●価格未定
●アドベンチャー●全年齢推奨●1人プレイのみ

その事件は“イヴ”に そして彼女たち

今回の“NOëL”はアドベンチャー

個性的な3人の女の子との会話を楽しむコミュニケーションソフトとして発売されたPS版「NO ë L」。会話システム、セリフの量、アニメーションの質と、既存のソフトを遥かに凌駕した完成度の高さで話題になった。続いてプレイヤーの意志を相手に伝える新システムを搭載した2作目「La neige」も発売。そしてサターン版「NO ë L3」は、基本システムはそのままに、テロリストから人質を救出するアドベンチャー要素が加わり、プレイヤーがより積極的にゲームに取り組めるようになったのだ。

テロリストに次々と襲われる生徒たち。彼女たちを無事に救えるかはプレイヤーしだいだ。

今度の“NOëL”は

12/24 pm 12:00

あたしが主役!?

コンピュータ・ハッキングでゲームが進行していく今回の「NO ë L」。PS版「NO ë L」でメインヒロイン的存在だった清水代歩に代わり、機械いじりが得意な彼女、岡野由香が今回のヒロインかな？ 彼女の造った"OS:ARISA"や"思い出君"を上手く活用してゲームを進めていこう。

ビジュアルフォンのアニメーションもこんなに滑らか！

メインキャラクターは初代“NOëL”の3人

シリーズ3作目の登場キャラクターは、舞台背景からもわかる通り、1作目「NO ë L」に登場した3人娘、清水代歩、岡野由香、佐野倉恵壬がメインキャラクターだ。人質として囚われているという緊迫した状況の中、いつもの生活で見られるものとは違った、彼女たちの一面が見えてくるに違いない。その彼女たちと会話のできるビジュアルフォンも、アニメーションが細かく、滑らかに動くようになっている点も見逃せない。

TERRORIST TOWER JACK!

起こった──は人質となる──

フィルム上段は、赤外線スコープなどで完全武装したテロリストたちが「アクア・タワー」に侵入する様子。下段は、プレイヤーに非常回線で助けを求める岡野由香。プレイヤーには一体何ができるのか？

X-DAYは12月24日"クリスマス・イヴ"

舞台となるのは、PS版「NOëL」のエンディングにもなっている12月24日のクリスマス・イヴ。「NOëL」では、夏のリゾート地でプレイヤーと代歩たち3人が出会ってから、クリスマス・イヴに彼女たちに再会するまでの4カ月間が舞台だった。もし、そのイヴに事件が起こっていたら、というパラレルワールド的な世界が今回の舞台。「NOëL」のエンディングとしてあったかもしれない、もう1つの物語……ある日、由香からプレイヤーのもとに、彼女の高校で行われるクリスマスパーティーの招待状が届いた。ところがパーティー当日、"ファイナルピース"を名乗る謎のテロリストグループが、由香たちの通う江珂高校のある巨大ビル「アクア・タワー」を占拠した。外部との連絡手段がない状況で、由香が非常回線でプレイヤーに助けを求めてきた！　そしてプレイヤーは、由香を含む3年B組約30人の生徒たちを救うべく、アクア・タワーにハッキングを試みる……。

江珂高校3年B組の生徒たちをアクア・タワーから救出せよ！

RESCUE ALL CLASSMATES!

アクア・タワーから遠い遠隔地にいるプレイヤーにできることは、ネットワークを駆使してタワー内のコンピュータをハッキングすることだけ。そんな中、プレイヤーのとれる行動は4つ。遠隔操作カメラによる内部視察と、ビジュアルフォンによる由香たちとの会話(Chat Animation)。ハッキングによるデータ収集(NetworkHacking)と、それに伴うデータの蓄積・参照(Data Base)、タワー内の各設備の作動(救助・妨害行動)。そして、それぞれの行動を補佐してくれるのが、由香から与えられたサポートOS(人工知能支援)だ。集めた情報と現在の状況を的確に把握し、生徒たちを救出するのだ。

ハッキング作業の画面。ここで、情報を集めたり、救助・妨害行動を実行したりする。

テロリストの裏をかけ！

テロリストもこちらの行動を黙って見てはいない。様々な妨害工作を行ってくる。

ゲームの流れ　ACTION RING

清水代歩 Kaho Shimizu

積極的で、おしゃべりが大好きな社交的性格の彼女。ファミレスでのバイトに忙しいらしい。

岡野由香 Yuka Okano

クールで無愛想な性格だが、今回の彼女は少し素直な部分が見え隠れしているようだ。機械いじりが好きな彼女は、ストーリー上必然的に出番が多いのだ。

佐野倉恵王 Emi Sanakura

勝ち気だが、少し人見知りがちで、特に男性と話すのが苦手。引っ込み思案な性格は健在か？

囚われの女生徒たちを救出するためにはかかせない 情報収集

メイン画面

今までの「NO ë L」は、"女の子との会話を楽しむ"ことに重点が置かれていたが、今作では"会話の方向性に目的を持たせる"ことでドラマ性を高め、登場キャラクターとの共同作業の楽しさ、臨場感・緊張感を演出している。ここでは会話の目的である人質救出のための手段を説明しよう。

由香ちゃん特製サポートOS ARISA Ver. 2.0

アクア・タワーのハッキングをスムーズに進めるために、由香がプレイヤーのコンピュータのOSを書き換えた。それが、人工知能システムを搭載した、この"ARISA Ver.2.0"だ。

女性の声でサポートしてくれる。たまに人間っぽい口調になる。

遠隔操作カメラ思い出君
-Personal Auto Navigation Camera System-

1作目「NO ë L」で由香が作成した遠隔操作が可能な浮遊カメラ。プレイヤーに送る、ビジュアルメール用の映像を撮影していたマシンなのだ。今回は、生徒たちの居場所やテロリストたちの動向を探るのに大活躍する。見つかって壊されたら大変だぞ。

生徒照合画面。思い出君に映し出される映像で人質を確認。

思い出君操作画面。思い出君の移動や人質の生徒の照合を行う。

生徒たちの窮地を救うため、思い出君を最大限活用しよう。

コンピュータウィルスナノ君
-Network Hacking-

"ナノ君"とは、他のコンピュータをハッキングするための小さなプログラムのこと。データを集めたり、タワー設備の遠隔操作を可能にする。3タイプの"ナノ君"が存在する。

働くナノ君

慎重型 / 堅実型 / 攻撃型

1つのシステムに対し複数のナノ君を送り込むことも可能。

潜入させるシステムにより、ナノ君を使い分ける必要も。

コミュニケーションはコレでビジュアルフォン
-Visual Phone-

会話の手段でしかなかったビジュアルフォンが、今作では貴重な情報入手の手段になっている。会話方式は1作目と同じく、"会話ボール"によって行う。会話の中で生まれるきっかけ(ボール)を投げ返すことで、話題の方向性が決定される。今回は彼女たちの救出という目的があるので、話題選択はより重要になるぞ。

会話の選択がポイント

同時に出現するボールから一つを選択することで話が分岐。

プールウィンドウと会話ボール

ボール出現

流れ落ちる前に拾う

確保

プールと呼ばれるウインドウの上部から、会話ボールが流れてくるので、下に流れて消える前に取得する。確保したボールを投げるタイミングは、ボールが点滅する"お知らせ機能"でわかる親切設計だ。

ニュース映像もVisual Phoneで

ゲーム中、随所に挿入される映像は、なにもビジュアルフォンや思い出君の映像だけではない。テレビ局が報道しているニュース番組も見ることができ、貴重な情報源となる。

外部映像も要チェック!!

岡野由香役

飯塚雅弓 特別インタビュー

INTERVIEW

過密スケジュールの中、快くインタビューに応じてくれた雅弓ちゃん。岡野由香役を演じての感想を聞いてきたぞ。

Mayumi Iizuka Profile

3歳の時に劇団若草に入団。4歳でテレビドラマ東芝日曜劇場「春のうららの物語」・富子役でデビュー。以来、女優として数々のテレビ番組に出演。劇場アニメ「おもひでぽろぽろ」・ツネ子役をきっかけに声優として活動を開始。現在も多方面で活躍中。

Mayumi Iizuka as Yuka Okano

自分の気持ちに素直な由香を見てほしいな

――前作と雰囲気がかなり違いますが、今回の由香を演じた感想を。

飯塚　由香としてのキャラクターは変わりないんですけど、まわりのシチュエーションが変わるとゲームもここまで違うんだなという感じがしました。コンピュータを扱うということで、代歩や恵壬よりも由香のセリフが多いし。前作はただ電話をしてお話して……という感じだったじゃないですか。今回は、会話の感じは同じなんですけど、由香が探偵のように話す部分もあって。心を開かせるのが難しいキャラだと言われていた由香ですが、彼女なりに自分の気持ちを表現しているところもありました。「自分がしっかりして、みんなを助けなきゃ」という部分と、「やっぱり、1人じゃダメだから、あなたを頼りにしてるのよ」みたいな、いろんな思いが混ざった、由香を表現できたんじゃないかなと思っています。

――由香というキャラクターに対して、どんな姿勢で演技に臨みましたか。

飯塚　前作の収録からだいぶ時間が経ってますし、私の中で由香を演じていた感覚を忘れていた部分があって、前作の台本を読み返したり、ゲームをプレイして思い出しました。「たらふく」の発音は間違っていましたけど(笑)。

――飯塚さん御本人と由香との共通点はありますか。

飯塚　由香はゲームオタクで機械オタクなんですけど、私は機械にはまったく疎いんですよ。ゲームだけなら負けないけど(笑)。そういった点では全然似てない。髪型も違うし、メガネも掛けてない(笑)。ただ、自分の思っていることを素直に口に出せなかったり、気付いて欲しい気持ちも自分の中で抑えて、気付いてもらえるまで待っているとか、そういうところは似てるかな。

会ってなくても分かり合えている感覚の由香

――収録中のハプニングとか、そういったエピソードはありますか。

飯塚　全然(笑)。前も今回もスムーズでしたよ。音響監督さんは別の方なんですけど、前作を熱心に勉強されて、アフレコの時には2人の中で「由香」が出来上がっていたので、もう全然OKでした。あえていうなら、前作同様に機械の専門用語が多くて、早口言葉を言うような苦労はしましたけど(笑)。

――他の声優さんとのカラミの部分の収録はどんな感じでしたか。

飯塚　別録りの部分がほとんどで、あまり一緒に収録する機会はなかったんです。でも、久々に「NOëL」の3人が集まってのアフレコは、前作の収録を思い出しました。それに、お互いのキャラを録ったあとだったのでスムーズでした。収録中は、桜井さん、岩男さんと飯塚、というよりは、代歩、恵壬と由香といった感じでしたね。

――最後に、サタマガ読者へメッセージをお願いします。

飯塚　「NOëL」がサターン版になって、「3」という形で登場するのは、参加している私もすごく嬉しいし、由香がみなさんと事件を解決していくというのもとっても楽しみです。私と由香の距離は、「友達として知り合ってから付き合いが長い」という、出会ってなくてもなんとなく分かり合えてるという感覚でいたいので、みなさんもそんな感覚でプレイしてもらえると嬉しいです。

――ありがとうございました。

まーちゃんからのプレゼント♥

超多忙な彼女にお願いして、サタマガ読者のためにサインを書いてもらったぞ！　欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)　セガサターンマガジン編集部「NOëL3　飯塚雅弓サイン色紙プレゼント」係まで送ってね。

サイン色紙 3名様に

Discography

1st ALBUM「かたおもい」

●発売元:PIONEER LDC ●PICA-1148
●'97.8.27発売 ●3059円(税込)

日常の飯塚雅弓、ありのままの飯塚雅弓を表現しようというコンセプトのもとに作られた1stアルバム。20歳の彼女のありのままの姿が収められている作品。

2nd ALBUM「ミントと口笛」

●発売元:PIONEER LDC ●PICA-1180
●'98.9.23発売予定 ●3059円(税込)

1stアルバムのコンセプトを残しつつ、さらに飯塚雅弓を掘り下げようと作られた作品。ご本人は、日頃彼女が1番大切にしている人との出会いを詩にした「Destiny」がお気に入りとのこと。

1st写真集 Voice of 飯塚雅弓 rhythm(リズム)

●発売元:徳間書店 ●A4判変型100P
●'98.8.27発売 ●2000円(税込)

沖縄ロケで撮影した撮り下ろしフォトで、彼女の魅力が満載の写真集。ロングインタビューや1日密着取材、etc...を収録。

新たなる光と闇の戦い

ゾラリア国の王子・エイオスとその従兄の大公・マクダフは
自らを鍛え、試すためビーグル国にある学芸の都・ミルバに留学していた

ある日、マケオニア国がオークによる侵略の危機に
さらされているという噂が2人の耳に飛び込んでくる
マケオニアはゾラリアの隣国であり、
幼なじみかつエイオスの婚約者でもある王女・マリアの住む地
2人は正確な情報がわからないまま、
急いで帰国の途につくことにする

ミルバを出てしばらくすると、
ならず者たちが2人を取り囲んでくる
はじめはオーク軍侵攻に便乗した金目当ての盗賊と思われたが、
次の瞬間、リーダーらしき者の口から意外すぎる言葉が発せられる
なんと彼らが狙うのは、
他でもないエイオス、マクダフ2人の命だというのだ――

MONSTER MAKER HOLY DAGGER
モンスターメーカー ホーリーダガー

特報 SPECIAL REPORT

- ●NECインターチャネル
- ●戦闘シミュレーション
- ●発売日未定
- ●6,800円

シリーズ最新作堂々登場！

漆黒の闇の支配下に落ちる危機に瀕していたウルフレンド大陸を救った、不死の力を持つ7人の神々と、死すべき9つの種族によって彩られる戦いの詩。光と闇が交錯する歴史は、終焉を知らず、果てしなく続いていく――。

1988年に生まれたカードゲーム以来、コンシューマーゲームをはじめとして、様々なメディアへ進出、数多くの歴史を綴ってきた「モンスターメーカー」。そして今、サターン上で語られる新たな歴史「ホーリーダガー」が、ついにそのベールをゆっくりと脱ぎはじめた。

叙事詩の中心ともいえるウルフレンドを舞台に繰り広げられる物語、戦略的かつ魅力的なシステムなどなど……。今回はまず新着情報の数々から、見所、遊び所満載になるであろう本作の大まかな雰囲気を感じとっていただこう。

作品発表より、約2年と8カ月。長き沈黙の理由は確かな証拠を持ってして、今、あなたの前で明かされる……。

PCエンジンやスーパーファミコン他で発表された作品はすべてロールプレイングだが、今回は3Dフィールドを用いた戦闘シミュレーション。

マクダフ、僕はどうしたらいいんだ。

マリア

MARIA

マケオニア国の王女。エイオスの婚約者でもある。優しい心の持ち主だが、芯の強さをも併せ持ち、時に大胆な行動で周囲を驚かせることも。17歳。

エイオス

EYOS

現ゾラリア国王を父に持つ、18歳の王子。純真かつ温和な性格で争いごとを好まないため、剣術を少々苦手とする。マクダフ、マリアとは幼なじみ。

マクダフ

MACDUFF

ゾラリア国の大公。20歳。エイオスとは対照的に好戦的で、敵対する者には容赦ない。幼い頃国王だった父を亡くし、その死に今も疑問を抱いている。

無限の可能性を秘める タクティカルバトル

壮大なサーガを築き上げる礎石となった従来のジャンルをあえて捨て、新たな挑戦を試みる。いったい、「モンスターメーカー」はどんな進化を遂げるのだろう？ ——キーワードは“無限の可能性”……か。

世界を形造るものすべて、皆の力となる—— 立体的演出が生む多彩な戦術

このほど公開された画面写真において、一番の注目の的になると思われるのが、シリーズ初の3Dフィールド。見る人によっては「また1つの作品が、3Dへ変化を遂げたか……」などと画一的解釈をするかもしれない。しかし、これはいうなれば"必然ゆえの採用"だ。

高所から岩などを落とす。飛び道具を所持するユニットを高い場所に置いて間接攻撃を仕掛ける。ギミックを利用して敵を退ける。立体的演出は単に時代の奔流に沿ったものではなく、これら多彩な戦略を可能にするためデザインされたものなのである。ちなみに、森や洞窟など見通しのきかないマップでは、味方のキャラクターが回り込まないと確認できないなど、3D演出を生かした着想はまだまだあるらしい。

また、同じく地形に関していえば、「地形の変化を使った攻撃が可能」という点にも注目。つまり本来相手に直接放つ火炎魔法を、例えば森にかけ、さらに疾風魔法を用いて火の手を敵へ向け、通常の数倍もの効果を狙う……といったことも考えられるわけだ。

目の前にいる相手とただ闇雲に戦うのではなく、"そこにあるもの"をうまく活用して戦う。いかがだろう。考えるだけでも心が高揚してこないか？

船上

設定原画より。3艘の船が浮かんでいるのは、もちろん海。海＝水なのだから、言い換えればフィールド上には大量の水が存在するということ。よって、海を氷結魔法で凍らせて、新たな武器として使うこともできそうだが……？　ファンタジーの世界観を存分に活用した戦術に、ぜひとも期待したいところ。

斜面

街の一角。こういった斜面では、画面左下に見えるゴミバケツなどを“落とす”のではなく、“転がす”ことで敵にダメージを与えることも考えられる。また、世の法則に従えば、高い位置から攻撃する方が相手に与えるダメージが大きくなる、といったこともありえそう。

橋

まずは動力源を占有し、上手に橋を動かしながら敵の部隊を分断して、細かく倒していくといった作戦をとるのが無難か。素早く戦術を練り、実行に移すのは常に大切なことだが、こういった大仕掛けのギミックが存在するフィールドではなおさらだろう。頭をフル回転させるべし。

POINT 自由な視点切り換えがもたらすもの

8方向の視点切り換えの他、フィールド全体を上空から見下ろし、確認することも可能。

カメラワークはシステム側で自動的に制御するのではなく、プレイヤーが随時自由に切り換えられるようになっているため、高い臨場感が味わえると同時に、より能動的にフィールド上の探索——未知のアイテムの発掘や意外な抜け道の発見などを行える様子。なお、立体的に構築されたフィールドを駆けめぐるキャラクターのパターンは360度全方向用意されているので、スムーズかつ違和感のない切り換えが可能だぞ。

前　左　右　後

これらは計8つの方向からカメラを向けた画面写真。建物の裏や岩場の影にかくれた相手を先に確認、そして別部隊を敵の背後に回らせて奇襲をかける、などの戦略にも期待が持てそう。

シリーズおなじみの仲間たち

歴代のシリーズで活躍したおなじみのキャラクターたちも旅立ち、あるいは旅の途中からエイオスたちと共に戦ってくれる。きっと既存の作品とは、また違った魅力を見せてくれるだろう。なおここに並べたルフィーア、エルサイス、ディアーネ、ロリエーン、ヴィシュナス、ミリエーヌの6人はその一部。

エルサイス
ELCYTH
勇敢な反面、竪琴を奏でるといった繊細な顔も持つ。また、自然の木々や草花たちとお互いの心を通わせ、さらには彼らの力を借りることもできる。

ロリエーン
LOLLIEANE
“美少女”を自称するが、長寿のエルフ族であるため、実際の年齢は不明。好奇心旺盛で何にでも首をつっこむため、トラブルを招くこともしばしば。

変幻自在、千差万別の攻撃ができる

行動フレーム入力システム

各キャラクターの行動回数を１チャンスに１回と決定づけず、それぞれのパラメータにある素早さの値の大きさに応じて、複数回の行動を可能にする「行動フレーム入力システム」を採用。素早いキャラクターほど、重複の攻撃やヒットアンドウェイなどに代表される多彩な攻めを展開することができ、ユニットと行動の組み合わせ次第では変幻自在、また他人とはまったく違った戦法を編み出せるようになるはずだ。ただし、無論相手側にもまったく同じことがいえるので、それをうまく計算に入れた上で戦えば、より有利な展開が期待できるが、逆に何も考えていないと手痛い目にあうだろう。

なお、実際のコマンド入力の流れは、行動の選択→目標の指定→実行と、きわめてオーソドックスなもののようだ。ちなみにこれはロリエーンがオークシーフにヒットアンドウェイを仕掛けた連続写真。

例えば、ヴィシュナスが単体の敵を攻撃する魔法しか覚えていない状態でも、移動しながら複数の敵に仕掛けることで、対集団用魔法に似た効果を得ることが可能。素早さとマジックポイントの値次第ではあるが。

マクダフ・・・

わかった。
少し考えさせてくれ。

POINT イベントもあり

ストーリーは主に、会話画面を使用したイベントパートで語られていく。戦闘に突入する前はもちろん、戦闘中に発生するものもあるようだ。余談だが、会話画面には九月姫氏のイラストを使用。大地に位置するユニットたちも、シリーズ独特の"温かみ"を十分失っていないが、やはり氏のイラストあってこその「モンスターメーカー」だろう。

会話画面を使ったイベントがあくまで主で、例外的にフィールドをそのまま使うものもあるようだ。

エルサイス「決してあなたの思い通りにはさせません。」

ルフィーア
LUFIEA

ヴィシュナスの妹で、修業中の魔術師。潜在能力は姉をも凌ぐが、本人は気づいていない。引っ込み思案だが、友のため一生懸命になる健気な性格。

ディアーネ
DIANNE

正義感にあふれ、前向きで明るい性格だが、怒らせると手がつけられないといった困った面もある。彼女の出生には秘密がありそうだ。

ヴィシュナス
VISHNUS

生まれつき盲目ながら、自らに備わる強い魔力と予知能力で、高名な占い師として名を馳せる。上品で優しく、人々を安心させる不思議な魅力を持つ。

ミリエーヌ
MILLIENE

本来は家族思いの優しい少女だが、今は戦士として日々を生きる。ちなみに、身にまとう戦士らしからぬ衣装は、踊り子をしていた姉のものだとか。

魔法＆モンスター

魔法は写真のようにアニメーションする、モンスターは数体の原画が公開……と、魔法およびモンスターについて現在判明している事実はこれだけ。モンスター召喚（魔法でモンスターを仲間にし、呼び出す）、モンスターメイク（仲間にしたモンスターをより強力なものに作りかえる）などを過去の作品で生み出しているだけに、様々期待したいところだが……？

特報 SPECIAL REPORT

映画もいいけどサターンもね！

機動戦艦ナデシコ™

The blank of 3years

FIVE LOVE

●セガ
●9月23日発売予定
●6,800円
●1人プレイ用
●アドベンチャー
●CD-ROM2枚組
●全年齢推奨

劇場版が公開中で、ノリにノリまくってる『ナデシコ』！　サターン版の発売日も、いよいよあと1ヵ月と迫った!!　今回は、ドキドキの恋愛要素を詳しく公開しちゃおう！

熱血恋愛ノベルをみんなでやろう！

「サウンドノベル」というゲーム内容に、「なんで？」と思った人も多いだろう。しかし、内容が明かされるにつれて、単なる読み物ではないゲーム性が見えてきた。

ストーリーも、ゲーム用の番外編ということではなく、ナデシコのTV版、劇場版とリンクする部分があるようだ。今回紹介するゲーム用のメインイラストにも、ゲームの全貌を知るヒントがある？

大人っぽい口をきくわりには、子供っぽいコテコテの服を着るルリルリ。作画もがんばってます。

艦長スタイルのルリルリにも注目!?

ゲーム用イラストのルリちゃんは、TV版と劇場版の中間といった雰囲気。でも、着てる服は、劇場版のもののようだけど？

さらにナデシコは、劇場版と同じB艦に。イツキは重要キャラ？

ただの読み物じゃない！熱血恋愛要素とは？

ナデシコといえば、やたら女性キャラが多いアニメということで有名だ。プレイヤーは、そのナデシコの世界に記憶喪失の状態で迷い込むということで、なにかが起きないはずがない？

今回は、ゲームのなかで繰り広げられる恋愛シミュレーション的な要素を、詳しく紹介しよう。

「ほんと。ほんと。あたしなんか、今年のコスミケ、せっかくブースが取れてたのに～」

ヒカルはもちろん、リョーコ、イズミのパイロット３人組は健在。ヒカルは同様経験アリ……。

人格マトリックスシステムで彼女に近づけ！

まずは基本となる「人格マトリックス」。これは、アドベンチャー的に進むシナリオのなかで、どの選択肢を選ぶかで自分の性格が変化していくというもの。

各女性は好みの男性のタイプがあり、プレイヤーがその女性の守備範囲に入ると、ラブラブな展開が……？　さらに、シナリオ自体の変化にも影響を与えるようだ。

選択前

選択

変化

最初の状態。行動的でやや冷静という位置にポイントがあるのがわかる。

ユリカの父コウイチロウは、見てのとおり熱血系の軍人。それに共感しちゃうと……。

この黄色いポイントが、現在の自分の人格。選択肢で変化していく。

フィーリングデータ画面でチェック！

各キャラクターとの現在の相性は、このフィーリングデータ画面でチェックできる。お目当ての女の子を目指してプレイしよう。

人格マトリックス画面

自分の性格
この黄色いポイントが、現在の自分の人格。選択肢で変化していく。

女性たちの好み
女性から見た男性の好みのゾーン。この位置も、選択肢で変わる場合がある。

熱視線タイムで彼女のハートをゲット!?

ゲームが進んでいくと、女性との会話中に「熱視線タイム」というイベントが発生することがある。これは女性をじっと見つめることで、より親密な関係になるためのものだ。見つめる場所とその強さで、女性の気持ちが変化していく。

でも女性によって傾向が違うから、視線の位置は要注意だ。あまり見つめすぎてもダメという場合もあるので、相手の性格を読もう。

このイベントは、一定時間内に自分の熱い視線を相手に送りラブラブにさせるという、おバカなイベントです。

それはね……。この視線カーソルを方向ボタンで操作して、自分の好きなところに持っていきます。

システムの説明は、ルリおねいさんとユリカうさぎがやってくれる。いや、本当におバカなイベントなんだけどねえ……。

エリナとの会話中に「熱視線タイム」に突入！　視線カーソルで見つめる場所を決めて、あとはボタン連打！

イベント後、エリナの言動に変化が!?　これで一気にラブラブモードに突入か？

「ちょっと……見つめないでよ……」

あのエリナもこれでメロメロ!?

TVシリーズの補完もしちゃう？

さてさて、恋愛要素ばかりでおちゃらけた内容なのかというと、そうでもない。ＴＶシリーズの最終回でまるっきり解決しなかった火星遺跡でもらったプレートや、アキトとユリカのその後についても触れられるらしい？

劇場版でさらに謎を残してしまった感もあるが、とりあえずはＴＶシリーズのその後がわかりそう。

TVシリーズや劇場版に関連した、アイテムやイベントがいろいろとあるようだ。

プレートの謎もわかる？

「これが何らかの記録媒体であることはまず間違いないのですが、その再生方法となると……」

光の戦いに参戦せよ！

第1章「デストニアを襲う影」

強大な軍事力を誇る帝国、デストニアの首都が危機に瀕していた。首都を襲撃したのが古代超人類ヒュードルの飛行兵器だと聞いたジュリアンは、エルベセムの神子グラシアとともに帝国へとおもむく。航海中、船上でさまざまな想いを語りあう一行。そんな彼らを不意に敵が襲ってきた。海を見張っていた邪教僧だ。戦闘後、敵は「皇帝もベセムの杖と神子を狙っているぞ」と不穏な言葉を残して果てるが、それでも、ヒュードルを倒すという一行の目的は揺るがなかった。

……やがて陸地が見えてきた。港のはずれで再び邪教僧の待ち伏せに遭うも、敵が彼らを甘くみたおかげで勝利。一行は町に足を踏み入れる。そこでは、城を守るために町を見捨てた帝国兵のかわりに、人々を守るため、レジスタンスが戦っていた。町の人々から、神父が一行に会いたがっていると聞いたジュリアンたちは教会に向かう。はたして教会では神父と数人の人々が彼らを出迎えた。「待っていたよ」神父は言った。

第１戦闘は船のせまい甲板上で起こる。前のシナリオで強敵だったペガサス邪教僧も、この戦いからすでに登場している。

なんて失礼なヤツらでしょう・・・
簡単に片づけられるか試してみたら！

第２戦闘ではデストニア港はずれの荷置き場が舞台となる。写真の木箱の上にはのぼれず、また、敵がこちらの射程範囲まで降りてこないと手を出すことができない。戦術センスが試される戦闘となる。

2つの顔をもつ神父 スカラー

デストニアの町の教会で、ジュリアンたちが出会う神父。帝国の差別社会に反抗する地下組織、レジスタンスのリーダーでもある。猿人の血を引く彼は、元はグランタックやブレスビィらと学を競った兵学者だった。有能な３人のなかでもとくに秀でて将来も約束されていたスカラーだが、城に勤めるうち、帝国の差別社会に疑問を抱きはじめる。やがて彼は社会の改革のために兵学を捨て、エルベセムで神父としての教育を受けるのだった。レジスタンス活動で帝国の差別社会を批判し、腐敗政治の実態を暴露することによって、民衆が自覚と自主性をもつことを願っている。

神子グラシアとベセムの杖

強大な正の力を放つベセムの杖は、負の超人類ヒュードルが最も恐れる武器でもある。扱えるのはイノベータの血を引く者だけで、現在は神子グラシアが所持。杖と神子とを狙い、ヒュードルを信奉するブルザム教や、力を欲する帝国が暗躍している。

ベセムの杖の武器魔法シャイニング。MPは最低８必要だが、残ったMPもすべて消費してしまう。非常に強力で、使う残りMPが多いほど威力も強くなる。

シナリオ１から生まれたいくつもの流れが響きあい、絡みあって大きな物語へと収束していく。共和国を旅したシナリオ１、帝国側の視点から描かれたシナリオ２。そして最後のシナリオで開かれるのは、新たなる光の伝説。

SHINING FORCE III シナリオ３ 氷壁の邪神宮

シャイニング・フォースIII　ひょうへきのじゃしんきゅう

- ●セガ
- ●9月23日発売
- ●4,800円
- ●シミュレーションRPG
- ●１人プレイ専用
- ●全年齢推奨

特報 SPECIAL REPORT
完成度 100%

待ち受けるのは どんな未来か――
シンクロニシティ

シナリオ2の行動で共和国軍のステラを

ステラの生死

	殺した	助けた
プロフォンドの行動	共和国へ直行する。エキュアルとも出会わない。	メディオンを追って聖地へ。エキュアルと会い連れ帰る。
	シナリオ3でエキュアルが初期メンバーに！	エキュアルが初期メンバーにならない。
	最初の町で王女が仲間にならない。	最初の町で王女が仲間になる。

ある行動が別の行動に影響をあたえる本作のシンクロニシティ・ストーリーでは、自分の選んだ行動が未来を大きく変化させる。例えばシナリオ２でのステラの生死。これは、エキュアルの動向ばかりか、以後の仲間編成にまで影響する。左に示したように、最初の町でイザベラが仲間に入るかどうかにまで関わってくるのだ。攻撃力のエキュアルと補佐魔法のイザベラ。どちらが仲間になるかによって、序盤の戦いかたも大きく変わるだろう。同じくステラの生死によって行動が変わる、プロフォンドの今後にも注目したいところだ。

エキュアルが仲間でない場合、最初の船上戦闘と港での第２戦闘を４ユニットで戦うことになるのだ。

待っていて下さい メリンダおば様
城がヤツらに占領される前に・・・
必ず おば様を助けにまいりますわ。

攻撃力の高い将軍。レイピア、ナイフ、メイスが装備可でアンチドウテLv１所持。

杖系武器を装備するプリンセス。ヒールLv３やアンチドウテLv２、サポートなど補助魔法を使う。

EVENT

物語が終局へと向かうシナリオ３では、すでに紹介したワルキューレの登場のように、各イベントシーンにも今まで以上に力が入れられている。物語の本筋以外のちょっとしたイベントも、演出や発生条件に工夫が凝らされており、町中で起こしたイベントが、後でさらなるイベントにつながる、といった連鎖的な仕掛けも用意されている。

デストニアの町中にある金属精錬工場。ここで、デストニア兵が助かるこのイベントを起こしていると…？

決まってるだろ お城に・・・
デストニア城に行くんだよ！

SYSTEM

便利な機能の満載された「フォースⅢ」に、さらなるシステムが加わった。まずはカーソル移動の高速化。移動可能なユニットに合わせ、戦闘マップの上を次々と移動していく円形カーソル。それが本作では、遠距離に飛ぶほどスピードアップし、近距離に飛ぶ時と同じ速さで移動してくれるのだ。また、前作までのコンプリートデータを継承できる本シリーズだが、本作ではシナリオ２だけでなくシナリオ１のコンプリートデータも直接引き継げるようになった。もちろん「１」から直接データを継承した場合、「２」の行動内容はあらかじめ決められたデフォルトのものとなる。「１」→「２」→「３」、「１」→「３」、「２」→「３」、「３」オンリー、さらにプレミアムディスクを使用すれば自由に物語を選ぶことも可能なシナリオ３。自分が選ばなかった道の結末は――？ その「if」の世界を知りたければ、また異なる道を選ぶことも可能だ。

どの道を選ぶかは自由。
その瞬間から物語は始まる。

天翔ける女騎士
オネスティ

帝国戦艦シーゲイト号に所属する、先乗り調査員。艦長であるレリアンス将軍の下につき、将軍が行動するための判断材料となる各種情報を収集、分析する。的確な情報収集能力と女性ならではの繊細な分析能力で、レリアンスから絶大な信頼を得ている。また、空中を翔ける「ペガサスナイト」の彼女は、飛行兵としても貴重な人材。シナリオ２ではドミネート皇帝の親書を携え、帝国中央にいるマジェスティ王子の元に向かった彼女だが、その後、ジュリアン軍にとっても重要な役割を果たしてくれることになる。

MONSTER FILE

新たな敵が多数出現するシナリオ３。一部ではあるが、その姿や攻撃方法を、旅立ちの前に確認しておこう。

キラーフィッシュ

魚のアンデッドモンスター。水に生息するモンスターだが、地をはうヘルムクラブと異なり、宙を浮遊しながら、鋭い牙で人々を襲う。

ブローバー

アンデッド系のモンスター。巨体から繰り出すアックスの破壊力は強大だ。左手には遠距離武器のシェルも装備しており、注意が必要。

全軍に指令――戦闘配備で待機せよ

機動戦士ガンダム

ギレンの野望

攻略指令書

特報 SPECIAL REPORT

●バンダイ
●10月1日発売 ●2,800円
●ボーナスデータディスク
●1人プレイのみ ●全年齢推奨

今年春に発売され、今なお「ガンダム」ファンを熱狂させ続ける戦略級シミュレーション「ギレンの野望」。この作品を200%遊び尽くすためのデータディスクがこの秋発売される。原作ファン、シミュレーションファンともに秋の夜長に照準を合わせ、戦闘配備のまま待機せよ!

このデータディスクのすべてを楽しむには「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」のソフトが必要だ。ここでは「ギレンの野望」を御存知でない読者のために、その概要を紹介しておこう。

「ギレンの野望」は、「機動戦士ガンダム」で描かれる"一年戦争"を背景に展開するウォーシミュレーションである。プレイヤーは地球連邦軍大将レビル、もしくはジオン公国軍総帥ギレンとなり自軍を勝利へと導かなくてはならない。

また、従来のシミュレーションでもおなじみとなっているユニットの"生産"や"移動"といった戦術以外に、諜報部への資金投資や新兵器開発プランの承認、兵員の人事などの戦略が求められるところも大きな特徴となっている。

さらに、これまでテレビやビデオで映像化されることのなかった"ルウム戦役"などのファン心理のツボを心得た描き下ろしアニメーションが挿入されるところも見逃せないポイントと言える。

ギレンの野望とは

一年戦争の"*if*"をシミュレートした、戦略級シミュレーション

ガンダムやザクはもちろん、OVAシリーズやサターン版ガンダム外伝の機体までもが自らの采配で戦う! 「機動戦士ガンダム ギレンの野望」は、バンダイより6,800円で大好評発売中。

ついにスタート

ガンダム・ビッグバンプロジェクト

「機動戦士ガンダム」誕生から、来年でちょうど20年。それを記念して「ガンダム・ビッグバンプロジェクト」という計画が進行中だ。「機動戦士ガンダム」のLDボックス発売を皮切りに、ハリウッドのCG技術を生かした「G-SAVIOUR」や、来年放映予定の「新テレビシリーズ」など、今年も目が離せない……!!

8月1日に開催された「ガンダム・ビッグバン宣言」イベント。熱い1年の始まりだー。

※このソフトを使用するためには「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」が必要です

For Beginner

最初から高性能機の生産が可能

このデータディスクを使うことで遊べるゲームモードの1つが、ゲーム開始時からすべての兵器の生産が可能となっているモードだ。兵器開発が終了しなければ生産ができなかった「ギレンの野望」よりも戦術に集中できるモードと言えるだろう。

自由な戦闘で敵軍を圧倒せよ

このモードでは、本編で兵器開発に回していた資金も兵器生産に回すことができる。兵器の開発プランに頭を悩ませていたプレイヤーは、このモードで純粋な"戦術"を楽しむことができるだろう。当然、敵も強力な兵器を投入してくるため、本編のプレイよりも派手な戦争となることは間違いない。地上戦／宇宙戦ともに序盤から気の抜けない展開が期待できそうだ。

本編で、資金のやりくりが苦手だった無精者(?)も安心のモードだ。

For Expert

より強化された敵部隊との攻防

本編が簡単すぎるというディープなシミュレーションファンは、敵の初期配置兵器が増えていたり、敵の資金／資源が増加しているデータでプレイしたりすることも可能だ。

本編を特定のルートでクリアしなければ遊べない第3勢力でのプレイも最初から選択できるようになる。

さらなる手応えがほしい人にオススメ

本編で楽勝できるほどの優秀な指令官でも、膨大な資金／資源を持ったジオンや、それによるビグザムの大群に出会ったら苦戦は免れないだろう。このデータディスクはそんなハードなプレイも可能にしてくれる。

ジオンが膨大な資源を手に入れたなら──その悪夢が実現した……!!

ビグザムの大隊がルナ2に迫る。膨大な資源を得たジオンは、これほどの戦略も展開するのか!?

ティターンズ、正統ジオン、ネオジオンでのプレイを最初から選択できる。本編でこれをやるのは、相当な時間が必要だっただけに嬉しい。

For Mania

原作中の戦局をデータ上で完全再現

原作の熱狂的なファンがもっとも嬉しいであろうボーナスデータがこれ。なんと原作で発生した戦闘を、劇中の戦闘配備と同じユニット配置でプレイすることができるのだ。

当然、オデッサ作戦には連邦製のモビルスーツはほとんど参加していないし、ソロモン攻略戦ではドズルのビグザムが出撃してくる。

果たして君は、レビルやギレンが実際に指揮した戦局で勝利をおさめることができるのだろうか……?

実際のオデッサ作戦と同じく、61式戦車が主力の戦闘配置。

ソロモン攻略戦にはやはりビグザムが。もちろん、スレッガー搭乗のコアブースターの機影も見える。

自らの手配で「あの」戦局を突破

左の写真を見て、マチルダの乗るミデアに感動してしまったり、コアブースターのパイロットがスレッガーだと解ってしまったりするマニアな人にオススメのモードがこれ。

君はレビルを、ギレンを越えることができるだろうか?

Database

このソフトには、上に挙げたボーナスデータの他に、本編で使用されたムービーなどがおさめられている。「ギレンの野望」のアニメーションは、これまで映像化されることのなかった一年戦争初期の戦いなどを描いたものからOVAシリーズのキャラまでもが登場する完全描き下ろし。ファンならば一度は見ておかなくてはならない映像と言えるだろう。同時に「ガンダム」世界の用語解説も収録。

アニメーションを完全収録

絵コンテ集

【瑠璃】
「るり。‥‥瑠璃ですけど。」

科学を信奉する少年と記憶をなくした"雪女"との

ちょっと奇妙な同居生活!?

格安の家賃にひかれ、幽霊が出るというウワサの部屋に入居を決めた主人公。ところがその部屋にいたのは、幽霊ではなく雪女だった!?
本作は瑠璃と名乗る雪女と主人公との奇妙な同居生活を中心に描かれる恋愛アドベンチャー。サターン版は大幅なイベントの改編やグラフィックの追加など、元の作品をプレイしたユーザーにも楽しみな要素が多数盛り込まれている。声優の熱演にも期待したい。

瑠璃色の雪

るりいろのゆき

完成度 55%

●キッド
●今冬発売予定●6,800円
●恋愛アドベンチャー
●18歳以上推奨

メーカーから一言
ここで瑠璃ちゃんのメモが出てきたので見てみましょう。①年齢不詳。②和服で、髪はキンパツ！ しかも雪女!! ③体温が低いために抱くことができない。④好きな食べ物は「アイスクリーム」。得意料理は「アイスクリーム弁当」や「冷や奴弁当」(笑)。

世間知らずでちょっと抜けたところのある雪女、瑠璃。主人公が封印を解き放ったために彼女との同居生活が始まるのだが……。外見は普通の女の子と変わりなしか(笑)。

She'sn ～シーズン～

聖 彩乃

Spring

幼少のころから兄弟のように接してきた主人公と彩乃。父親を持たない彩乃は主人公の父性を意識し、想いを寄せていく。離れ離れになるその日に、彩乃は主人公に告白しようとするが……。

空木 悠

Summer

幼い頃に母を亡くした主人公。隣に住む幼なじみの悠はいろいろと彼の世話を焼いていたが、そのためか両想いにも関らず進展はさっぱり。しかし旅行中、2人はペンションに置き去りにされ……。

スケベな悪ガキ男子を代表する主人公と、女子生徒のリーダー的存在である希来。日頃から張り合う2人だが、この秋の体育祭でとうとう雌雄を決する時がきた。2人の結末はいかに？

Autumn

天堂希来

Winter

柊 鈴音

不治の病をわずらう鈴音。彼女の姉、美世と主人公は恋人であったが、事故によって彼女は他界。美世の死後、鈴音の存在を知った主人公は彼女の世話を見続けるが。

完成度 70%

●キッド
●今冬発売予定●6,800円
●恋愛アドベンチャー
●18歳以上推奨

メーカーから一言　四季折々の恋愛オムニバスドラマ「シーズン」がいよいよ発売されます。春夏秋冬、各季節ごとに胸がキュンとなるような物語で形成されています。時には悩み苦しみ、時にはバカ騒ぎをしたり、時には切なく……。冬の発売を楽しみにしていてくださいね。

四季それぞれの物語を楽しめるオムニバス形式の恋愛ドラマ！

本作はタイトルが示すとおり、四季を通じて物語が展開する恋愛アドベンチャー。シチュエーションの異なる4つのドラマが織り成される。システムにちょっとした仕掛けが施されており、１回目の物語を楽しんだら、以降のプレイではマルチシナリオとなるのが特徴となっている。もちろん、ヒロイン以外の女の子との物語も楽しめる。PCからの移植だが、新要素は盛りだくさんだ。

瑞穂：
ふふふふふ…プレイボーイのあなたも
鈴音ちゃんには形無しね。

ヒロインを含めると9人の女の子が登場する。一度だけで満足せず、さまざまな物語を楽しんでみよう。

サターン版での追加要素

- 新たに描き起こしたCG多数！
- 新たなシナリオを追加！

早く人間になりたい♥

完成度 40%

●キッド
●今冬発売予定●価格未定
●アドベンチャー
●全年齢推奨

メーカーから一言

一学期の終業式に偶然ひろった木箱。そこからこのストーリーは始まります。想像の国から来た3人の6インチの少女たち。日々の会話、イベントでお互いの心が通じ合うと……。少女たちを人間の世界へと導いてあげてください。（営業部　浅井）

偶然ひろった小さな小箱。開けてみると中には小さな女の子が入っていた……。そんなファンタジックなシチュエーションで始まる「6インチまいだーりん」は、身長15センチほどの女の子を人間にすることが目的という、一風変わった設定のアドベンチャーゲーム。彼女たちは主人公としばらく一緒に過ごすことで人間になれるが、母親や妹などに見つかってしまったら、どんな騒ぎになることか……。いかに周囲の人間に見つからないよう、彼女たちと過ごすか、という部分も本作のおもしろさの1つだ。目パチ、口パクはもちろん、声優を起用したフルボイスで豊かな表情を持つ6インチの女の子には、冬に会えるゾ！

ピム

イタズラ好きの活発娘

イタズラが大好きで、何かにつけて勝負したがるボーイッシュな女の子。口癖は「ピムの方が○○だよ！」というところから、かなりの負けず嫌いだと思われる。性格も明朗活発で行動的。こんなコとは、外で思いっきり羽を伸ばして遊びたいもんだよね。

ミンティ

口調は大阪弁!? 謎の着ぐるみ娘

行動は常にマイペース。へんてこな関西弁をしゃべり、ネコの着ぐるみを身につけている謎の多い女の子。なぜ着ぐるみを着ているのかはわからないけれど、いつも何かをかじってないと気が済まないことから見て、ネコになりきっているのかも？

エトセラ

おしとやかな優等生

パッと見た感じだとまじめで落ち着いた優等生タイプ。でも、そんな性格の女の子と付き合うのが一番難しかったりする。また、物事にのめり込みやすいという一面から、恋愛は一直線の直情型だと思われる。浮気とかがバレちゃったらかなりコワそうだけどね……。

6インチ まいだ〜りん

キミの手で、3人の女の子をりっぱな魔法使いに育てよう!!

魔法使いになる方法

完成度100%

●テイジイエル
●8月27日発売●6,800円
●RPG
●全年齢推奨

メーカーから一言
3本のシナリオそれぞれのエンディングには、声優を起用しています。峰不二子などでおなじみの増山江威子さんです。少ししか登場しないのであまり記事にはなっていませんが、一聴の価値アリ。結構こだわってキャスティングしています。乞うご期待。

方法はただひとつ！たくさん経験を積むのだ

魔法使いにも下積み時代がある!?とばかりに、かわいらしい3人の見習い魔法使いが、立派に成長するまでの過程を描いた育成ゲームが登場する。彼女たちが一人前になるには、師匠が出す10の課題をこなさなければならないんだけど、これが結構大変だったりして……。さあ、果たしてキミは、彼女たちを素晴らしい魔法使いに育て上げることができるだろうか。

キャラごとに難易度が違うぞ

キャラは全部で3人だけど、1回のプレイで選べるのは1人だけ。でも、そこがミソ。なぜかっていうと、キャラによってゲームの難易度が異なるうえに、登場する師匠が違えば出題される問題まで違うのだ。1本で3度新鮮にプレイできるゲームに仕上がっているぞ。

キャラクターの選択
難易度 かんたん

ベリー
ナッツ
ライム

師匠が出す課題をこなせ

舞台となるのは「世界の最果ての島」と呼ばれる孤島。ここは、魔法を精製するために欠かせない材料の宝庫である。師匠から出題された魔法を精製するには、ただ材料を集めるだけじゃダメ。魔法は下に示した過程で精製したあと、研究所で巻き物に記さなければならない。

修行の場となる世界の最果ての島

Island Of World's End

まずは師匠に会って課題を聞く。ゲームの難易度が低いライムでプレイすれば「即座にたくさんのヒントをもらえる。逆に、難しいナッツはヒントがないぞ。

師匠
ワシが教える、
『干しブドウ創造』の
魔法を作成する事じゃ。

魔法ができるまで

- 課題の魔法を勉強する
- 必要な材料を把握する
- 材料を集める
- 材料を調合する

完成!!

学習
まず、師匠から直接その魔法について学習することになる。学習率が100パーセントにならないと、次の過程には進めないぞ。

レシピ入手
学習を終えた直後に、師匠がくれるレシピ。これには、精製に必要な材料名や、調合方法が細かく記されている。

メッセージ
干しブドウ創造の
レシピを手に入れました。

材料探し
レシピを入手したあとは、島中を駆けまわって材料集め。場所によっては、島の住人と出会うことがある。

調合
レシピに従って調合すれば、魔法完成！最後にそれを巻き物に記せば課題達成だ。

銀翼閃かせ今再び猛禽達が空を駆る

STRIKERS 1945 II

完成度80%

●彩京●10月22日発売予定
●シューティング●5,800円
●2人同時プレイ可能

メーカーから一言
彩京ブランドの第1弾ソフト「ストライカーズ1945 II」がついに登場！ アーケードのクオリティを再現しようと開発スタッフ全員不眠不休でがんばっている最中です。また『ストライカーズWキャンペーン』も実施中です。ご応募ください。（販売部／前川）

このシリーズほどシューティングゲームらしいシューティングゲームはないだろう。使うボタンはショットとボムの2つのみ。単純明快なゲームシステムの中に秘められた、それでいて奥深いゲーム内容。名作シューティングの多いサターンに、また1作加わることになる。

名作シューティングを完全移植！

アーケードにその勇姿を見せて以来、好評を博している「ストライカーズ1945 II」が、ついにサターンに移植されることとなった。もちろん前作同様彩京が完全移植を手がける。

純粋に撃って避けるといったシューティングゲームの基本を体感でき、しかも攻撃方法が違う6種類の自機の存在が、よりゲーム性を高めている本作。前作をはるかに上回る容量と発色数が生み出す新たな空戦記の到来は、もはや目前に迫っている！

この「II」でのボムは、援護の編隊が現れて攻撃をしてくれる「援護ボム」になった。

シリーズ独特のステージ構成を見る

MISSION 4

ステージの順番が変われば、ボスの攻略法も変わってくる。

本作のステージ数は全8面。このうち、前半の4面はゲームをプレイするごとにその出現順がランダムで変化し、敵キャラの攻撃パターンやボス戦での難易度が変化する。前作でも好評だったこのシステムは、いつも同じパターンで攻略していくというシューティングゲームにありがちな機械作業プレイから、プレイヤーを解放してくれることになるわけだ。

新システム「ため撃ち」を活用する

この「II」には、「ため撃ちレベル」という新システムが搭載された。これは敵機にショットを撃ち込むことで、画面左下にある「ため撃ちレベル」のゲージがたまっていき、そしてそのレベルに応じたため撃ちが使えるようになるというもの。レベルが高いほど強力なため撃ちが使えるが、レベルを3までためるにはかなりの数の敵機を倒す必要があり、その使いどころが難しい。

LV1 → LV2 → LV3

フォッケウルフのため撃ちでレベルの違いを確認。見てのとおり、レベルが上がるごとにプラズママインが大きくなる。各機ごとにそれぞれ異なったため撃ちを持つ。

登場自機紹介

P38ライトニング
速度は遅いがメインショットの攻撃力は高く、使い勝手はよい。ため撃ちは前作のボムそのまま。ボムはムスタング編隊の援護攻撃だが、効果範囲は狭い。

フォッケウルフTa152
ため撃ちのプラズママインとボムのA9A10ミサイルは、効果範囲が狭く扱いにくい。その分メイン・サブショットの威力は高く速度とのバランスに優れる。

J7W震電
サブウェポンが前作スピットファイヤのヒートミサイルになり、サムライソードがため撃ちに変更された。ボムは流星艦攻が急降下爆撃を行う。

F5Uフライングパンケーキ
6機種中最も異彩を放つ機体。速度が速く、サブウェポンに貫通能力があり、機体の当たり判定が小さい。ため撃ちはバスターレーザー、ボムはB35の援護攻撃。

Ki84疾風
サブショットの秋水が非力なメインショットを補い、ボムの富嶽も効果範囲が大きく使いやすい。最も初心者向けの機体といえるだろう。

DH98モスキート
速度は遅いが、それを補って余りある攻撃力の両ショットを持つ、やられる前にやれという人向けの機体だ。ボムは同型のモスキート編隊による攻撃。

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON Boomerang

コットンブーメラン

●サクセス●10月8日発売
●4,800円●シューティング
●2人まで同時プレイ可能

完成度100%

メーカーから一言　お待たせしました。コットンシリーズ最新版の登場です。今回はキャラを選んでプレイできるようになり、初代コットンに出ていた「アイタタ地蔵」も再登場！　また、抽選で100名様に特製湯呑みをプレゼント!!　アンケートハガキを送ってね。（松木）

あのハチャメチャコンビがパワーアップして帰ってきた！

あの「コットン2」の続編「コットンブーメラン」が早くもサターンに登場するぞ。今回は8人のキャラクターから3人を選ぶ、チーム方式になったり、前作のような体力制ではなく、ダメージ=ワンミス制になったりと、システムを大幅に変更。とはいえ、連爆や、コマンドショットなどのおなじみのシステムも数多く踏襲している「ブーメラン」。今回は、前作から変わった部分を少し紹介しよう。

チャイナコットンやブラックアプリと、3倍になったコットン達。今回はシルクも使えるぞ。

もちろん2人同時プレイもOK。しかし、同じタイプのキャラは選べないのであしからず。

今度のコットンはここが違う！

パンチで敵を蹴散らせ！

「ブーメラン」から新しく加わるパンチ攻撃。殴った敵を封印することができ、しかもほとんどの弾を消すことも可能。今回は、パンチの使い方が攻略の鍵になってくる？

バリアで攻撃を防ごう

今回、新たなアイテムとして、一回だけ敵のどんな攻撃も防ぐことのできるバリアが追加された。

魔法はタメ撃ちに

前作ではボムとして扱われていた魔法だが、今回はショットを一定時間溜めることで放てるぞ。

登場キャラクター

コットン

この世のどんな物よりもウイローが大好きで、ウイローのためなら何でもする魔法使い。ワガママで、食い意地が張った性格。毎回、その食い意地で騒動を起こしている食欲魔人。

ニードル

アプリの帽子にとりついている。代々王家の者を守ってきた精霊。

アプリ

何よりもかっこいいお兄さまが大好きなパンプキン王国の元第3王女。気が強く、自信過剰気味だが魔法の腕は王国一。前回の大騒動の後、王国を追われてしまっている。

シルク

コットンの面倒を見ている妖精。毎回コットンにこき使われている。

シミュレーションRPGツクール

●アスキー
●9月17日発売●5,800円
●ツール●全年齢推奨
●1人プレイ専用

完成度100%

メーカーから一言

第4回「アスキーエンタテインメントソフトウェアコンテスト」の開催が決定しました！ 当然、ツクールシリーズで作った作品でも応募可能です。締め切りは1999年8月末日。まだ時間はありますが、構想を練りつつ発売を待っていてください。（企画部 黛）

担当者によるマスター版試用報告

発売を間近にひかえた「シミュレーションRPGツクール」のマスター版（製品と同内容のモノ）が、ようやく編集部に届いた。さっそく手にした私は記事の構成を考えてみる。今回の記事は1ページ構成ということなので、前回のような機能紹介はきっぱりあきらめて、シンプルに“実際に使ってみての感触”をつらねようと思う（文責・佐々木イサヲイチ）。

サンプルゲーム　基本の集大成

まずは説明書の熟読から入ることにした。CDサイズの判型とはいえ、ゆうに90ページ以上もある説明書を時間をかけてひととおり目を通す。頭の中には、すでにある程度のオリジナルシナリオができていたので、その後すぐにサターンを起動し、さっそくエディットに入った。……が、開始3分もしないうちに、もののみごとに行き詰まってしまった。

キャラクターやマップの設定はそれほど難しくなかったが、肝心のイベントや会話などの作り方がさっぱりわからない。いや、正確には“思い描いているシナリオを、どうすれば形にできるのかがわからない”のである。各機能の1つひとつは理解できるが、いかんせん初心者には漠然としすぎているようだ。もう一度説明書を読み直した私は、冒頭に書いてあるとおり素直にソフト内のサンプルゲームを手本にすることにした。

サンプルゲームとは、このソフトにあらかじめ用意されている「MINSTAR」というシナリオである。

──数時間後──私の腕が未熟なのか、それともこのサンプルが難しすぎるのか、ある程度進めた時点でクリアの限界を感じて中断。結局最後までプレイするのはあきらめたが、とりあえずエディットを再開することにした。ショップの構成、会話、ストーリー（戦闘時以外でのシナリオ進行演出）、味方キャラクターの途中参加、宝箱（アイテム）の設置。サンプルゲームのプレイで、こういった誰もが使うであろう基本的な要素はひととおり目にしたので、今度はそれをどう作るかを学ぼうというハラだ。で、各エディターを1つずつ覗いてみると、先ほどプレイしたマップのデータがいかなる形で収められているかが、今度はおもしろいようにわかってきた。やはり初心者は（自分もそうだが）、これが理解への早道だろう。とくにイベント関連の進行の方法や、それが起きる条件の設定などは、解説記事（普通にやったら雑誌でも数十ページはかかりそうな）を見るよりも手っ取り早く身につくはずだ。

工程① キャラクターエディター

理屈は頭に入った（つもりな）ので、あらためて作成に着手。その第一歩として、まずはキャラクターを作ることにした。シミュレーションRPGでは重要かつ思い入れのある部分である。普通は、戦士や僧侶が主体の軍団が主役で、巨大なモンスターや異形の生物が敵という図式が基本だ。しかし、これだとありきたりすぎるし、私はひねくれ者なので、あえてその図式を反転させることにした。つまり、モンスター系のキャラクターを味方側に、人間系の者を敵に……という具合にだ。キャラクターのエディットは作業の全体から見ればラクな部類に入る（事前にきちんとキャラクターのアイデアをもっていれば）。名前、顔グラフィック（140種類。うち5つはオリジナル版が描ける）、腕力などのパラメータ数値を適当にあてはめていくだけだ。パラメータの数値は、あとでいやでもバランス調整するハメになると思われるので、この時点では暫定的にズバズバ決める。

初期レベルは多少上げておくと楽しく遊べる。

キャラクターデータには職業も含まれているが、これは職業エディターの設定と並行しながらやると効率がいいみたいだ。1人作るごとに、それに応じた職業を作っていくと、作業上の混乱も避けられる。ちなみに私の考えたシナリオでは、味方は終始10人前後で構成（メンバーの脱退、途中参加もいちおうやりたいから）するつもりなので、とりあえず12人ほど作った。敵キャラクターについてはサンプルゲームに入っていたものをある程度流用。足りなくなったら必要に応じて追加すればよかろう。

工程② 職業エディター

職業というのはキャラクターの肩書とか種族みたいなもの。人間なら戦士、大僧正、小市民とかで、モンスターならドラゴン、ゾンビ、ナイトストーカーといったヤツだ。このあたりの名称は典型的なファンタジー系にしてもいいし、突飛なネーミングで自分の作風を演出してもいいだろう。職業そのものの設定は名称と数値データをいじるだけなので、さほど悩まない。ただし、どのグラフィック（マップ画面と戦闘シーンのもの）を組み合わせるかは多少なりとも気を使いたい。キャラクターの顔グラフィックとちぐはぐなものを選ぶと、プレイしていて違和感が出る。あと注視したいのはスキルと移動力、移動タイプの設定。キャラクターのパラメータと同じくらい、これもゲームバランスに多大な影響をおよぼすからだ。いずれ再調整をかけるつもりで、最初のうちは性能が突出したものを避け、ひかえめにすべきだろう。それともう1つ、職業エディターには「クラスチェンジ」という重要な設定がある。クラスチェンジとはキャラクターの職業が条件に応じて変化していくもので、最近のシミュレーションRPGではよく見かけるシステムだ。サンプルゲームでは、主人公がシナリオ途中でもらったアイテムにより、強力な職業に変化するという形で使われている。いちおう、ツールの設定ではクラスチェンジの分岐タイプや必要なアイテムなどが決められる。こだわる人はとことん作りこもう。もっとも、クラスチェンジはなくてもさほどゲームの本質に影響しないので、めんどうだったらバッサリ割愛するのも手だ。私のシナリオでも味方がモンスター系なのでここは手をつけていない（モンスターにクラスチェンジは不自然なので）。

この画面のままにしておくと移動パターンが登場。

工程③ ユニット編成エディター

一般的なシミュレーションRPGでは、マップ上に表示されているユニットは1つ=1キャラクターだが、このゲームでは1ユニット内に最大4人のキャラクターがおさまることがある。つまり複数のキャラクターが混在するというシステムなのである。ユニット編成エディターとは、各マップに登場するキャラクターの1つひとつの固まり（ユニット）に、どんな組み合わせを設けるかを決める。ひらたくいえばそういうエディターだ。

これも正直、説明書だけでは概念がピンとこなかったが、サンプルゲームのプレイとそのデータを視認することでなんとか理解できた。味方キャラクターのユニット編成は、いちばん最初のマップで登場するメンバーのユニットと途中から参加するキャラクター（いる場合）のもの。敵キャラクターのユニット編成は、各マップに登場させる時の組み合わせ。とりあえず、こんな感じでとらえておけばいいだろう。ただ、このシステムは1対1で戦うシミュレーションRPGとくらべて、戦闘のバランス調整が非常に難しいと感じた。いっそ1ユニット=1人という構成にむりやり仕上げてしまえば心理的負担は減るが、それだとSサイズのキャラクターの戦闘シーンが寂しくなってしまう。あえて、複数キャラクターどうしの戦闘をあきらめるなら、すべてのキャラクターをLサイズで作るくらいまで割り切った方がいいかもしれない。使用できるグラフィックは限られてしまうが個人的には推奨。

キャラクターの編成はバランスの取り方が難しい。

工程④ マップ・イベントエディター

このエディターでは1つひとつの戦闘シナリオの舞台となるマップと、その中で起こるイベント（会話やアイテム入手など）を作り上げていく。マップの数は最大で24枚まで。これを少ないと考えるか、十分な枚数ととるかはともかく、シナリオがこの枠の中できちんと完結するよう、展開を考える必要がある。

私が構想したシナリオでは、モンスターのプレイヤーキャラクターが住む洞窟から始まり、草原やら崖っぷちと、ツール内に用意されている背景グラフィックパターンをひととおり使う（貧乏性だから）予定だ。最終的にマップが何枚になるかは成り行きまかせということで、まずは最初の1枚にとりかかる。

マップエディターも、基本的に用意されているグラフィックから選ぶだけだから、簡単にできるだろうと思った。が、それこそ甘い考えだった。マップは、3×3マス（1マスの大きさは1ユニットぶんの大きさ）で作られたボード（地形や壁がさまざまなパターンで描かれている）を、パズルのように組み合わせていくという制作方法になっている。ところがこの“パズルのように”というのがくせ者なのだ。ボードが1マス単位になっていれば至極簡単だが、3×3＝9マスの固定タイプ（セーブデータの膨張を抑えるための措置と思われる）なため、立体的な階段、仕切りの壁、通行不可能な水上などの場合、上下左右に隣接するボードとのつながりも考慮しないとガタガタなマップになってしまう。慣れればツール上の画面で思いどおりに組めるが、やはり最初は紙の上で簡単なラフ図（おおまかなマップ）を描き、それをもとに地形が似たボードを探すのがいいだろう。

開閉する扉や宝箱などは、マップチップとして1マス単位で別に用意されているので、作り手の意図に合わせて組み込めばよい。ただ、これらはイベントエディターもあわせて設定する必要がある。

◆

イベントのエディットは、最重要かつ設定の難易度が高い要素だ。さらには全体のストーリー（シナリオ）もここで大半が組み込まれるため、ゲームそのもののおもしろさをも左右する。それだけに、設定する前の下準備は入念に行いたいもの。具体的には①各マップでのナレーションやテロップ、キャラクターたちの会話シーンのテキスト関連と、②展開に応じたイベントとその発生条件。

イベント容量は作成時に残りが見られる。

この2点の設定が中心となる。とくに①は、制作者の精神内小宇宙とイマジネーション、そして作家性が反映される。第三者にプレイさせる時にこっぱずかしくなるくらい、才気走った文章を入れたい。もちろん、私もゲームライターとしての意地があるので、アスキーのAコン（このツールで作った作品のコンテスト。アスキーが近々開催）に出せるくらいには作る。……と言いたいところだが、ゲーム全体をとおして入力できる文章容量はとうぜん有限だったりする。400字詰め原稿用紙1000枚くらいの素晴らしい長編シナリオを構想していたとしても、泣く泣く必要最小限に絞らねばならない。ついでに、ゲームクリエイターが「容量の都合でカットしました」と口にする時の心境が疑似体験できることうけあいだ。もっとも、読者のみなさんがそんな素晴らしい原稿を書けるなら、今すぐシナリオライターとしてデビューすべきだろう。ゲーム業界はとりわけシナリオ関係の“有能な”人材には不足しているから……。閑話休題。で、文章の総量の目安としては、最初にストーリーを流すためのテロップ、各マップで主人公たちに説明的な会話をさせるためのテキスト、あとはショップ関連のメッセージくらいにまとめるとちょうどいい。実際、サンプルゲームもマップはさほど多くないが、それでも文章の容量はほとんど使いきっているくらいだ。②は、敵キャラクターの説得や特殊な分岐といった、ある意味で上級者向けの要素だ。各マップのクリア条件が「敵をすべて倒す」といった単純なもので済ませられるなら、だいたい割愛してもゲームとして成り立たせられる（メリハリのない展開になってしまうが）。ただし、最低でも宝箱の1つや2つ、ショップの配置くらいはやっておこう。サンプルゲームを参考にすれば、条件の立て方はわかるはずだ。

工程⑤ アイテムエディター

上記の工程④までを手ずからやっていれば、このエディターでことさら難しいことはない。各キャラクターに持たせたい装備や魔法、アイテムなどを設定するだけだ。とはいえ、そのバリエーションはおそらくキャラクターよりも膨大になるので作業は根気勝負になるはず。ここもサンプルのデータを参考にするか、流用するとだいぶラクになる（こればっか……）。

設定の際、魔法に関しては使用時のグラフィックや効果範囲も決めなければならないので注意。参考までに、私はどんなエフェクトがあるのかを、ひととおり見て番号と内容をメモしておいた。こうすれば選ぶ時にいちいち画面に表示させる手間が省ける。

余談 データの保存に1921ブロック

まだまだ不安なところも多々あるが、ここまでの工程でだいたいゲームの体裁は整った（タイトル画面などは、気が向いた時に）。あとはテストプレイと微調整を繰り返すわけだが、その前にエディットしたデータを保存（セーブ）しておこう。ちなみにセーブに必要な容量は1作品のデータをひっくるめて実に1921ブロック。当然パワーメモリー（別売）が必須なのでお忘れなきよう。また、パワーメモリーは本体に挿した時の認識の甘さやら、データの不条理な破壊といったトラブルが起こりうるので、万全を期するならばサターン用フロッピーディスクでのバックアップもおすすめしたい（現在は製造を終了しているので、今から購入するのは大変かも）。

紆余曲折の末に完成した作品！

小さい文字とわかりにくい文章にもめげず、ここまでつきあってくれた読者諸氏に、参考までに私のゲームの概要を一部紹介しておきます。よかったら自作時のアイデア構築のきっかけにでもしてやってください。

●ゲーム概要

個人的には1ユニット=1キャラクターでの形式が好きなので、ユニット編成システムはあえて使わない方針で構築。また、戦闘マップでは途中セーブがきかず、かつ倒された味方キャラクターは復活しないシステムなので、ゲームバランスはテンポアップも兼ねてやさしめなもの（途中リセットをあまりしないで済む程度）を目指した。

●ストーリー

地上の大部分を人間が支配している時代。かつて畏怖と崇敬の対象であった異形の生物たちは、その生殖能力の低さから絶対数が激減。現在は十数人となり、絶滅を待つばかりだった。人目につかない洞窟にひっそりと暮らす異形たちは、見た目の怪異さに反して温厚だった。しかし、人間たちからはいわれのない差別、迫害を受けることも多く、はるか遠くから軍隊や傭兵団が討伐に来ることもあった。彼らは好戦的ではなかったが、そのような時はなかば仕方なく反撃した。結果的に、ますます恐れられてしまう彼らはそんな生活に嫌気がさし、人間の目が届かない安住の地を求める旅に出る。

●裏設定

①味方側でショップに入れるのはエルフ系のみ（容姿が人間に近く、恐れられないから）。②魔法、もしくは魔法に類する攻撃は異形しか使えない。人間はそうした存在に否定的なので、魔力が宿らない。攻撃も物理的な武器、薬品化合物類（酸、毒物など）で統一。③敵側（人間）には、異形たちをなぜか執拗に追い続ける指揮官クラスの男がいる。常に仮面で顔を隠しており、正体はラストになるまで不明だが、彼も実は異形である。

NEW! カプコンジェネレーション ~第2集 魔界と騎士~

●カプコン●9月23日発売●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 95%

横スクロールアクションの金字塔を打ちたてた名作「魔界村」の、シリーズ3作品をこの1本で！

三度魔界に立つ聖なる戦士の伝説が、今ここに甦る！

数多くのアクションゲーマーを魅了した、カプコン「魔界村」シリーズが3作品まとめて登場する。ストーリーは、魔物にさらわれたプリンセスを助けるために、騎士アーサーが魔界へと乗り込む、というもの。鎧に身を包み、ヤリやオノなどの武器を駆使して魔物に立ち向かうアクションの名作だ。

"COLLECTION"という項目で、3作品のイメージイラストや企画書の一部などが見られる。

魔界村

無気味な雰囲気の世界で、愛敬ある魔物や、武器変更システムなどが当時のプレイヤーをひきつけた。

2ダメージ制は、シリーズを通じて不変だ。

大魔界村

グラフィックや仕掛けがグレードアップ。新たに魔法という要素も追加され、前作よりも飛躍的に進化している。

上下攻撃が可能になり、戦いの幅が広がった。

超魔界村

新要素の2段ジャンプや動く地形、画面奥から迫ってくる津波など、タイトルどおり前2作を超えた作品。

地形が突然に変化したりする演出で、プレイヤーを驚かせた。

NEW! ウィザードリィ リルガミン サーガ

●ローカス／ソリトンソフトウェア●11月26日発売●5,800円●3Dダンジョン探索型RPG●全年齢推奨

完成度 75%

3DダンジョンRPGの原点ともいえる「Wizardry」初期3作が、1本になって、ここに集結！

人気の高い初期3作が、装い新たに登場!!

かつて、パソコン用として発売され、日本を含む全世界で愛されたダンジョンRPGの元祖「Wizardry」。その中でも、名作との呼び声高い初期3作が装いも新たに登場する。もちろん、ただのコレクションではなく、グラフィックやBGMなどがパワーアップ。PS版にはなかったオリジナルダンジョンの追加や、オートセーブ機能の復活とファンにはうれしい限り。シリーズのファンも、新たにプレイする人も、喪失（ロスト）との背中あわせの緊迫感あふれる冒険を楽しめるぞ。

さまざまな機能を追加

倒したモンスターのデータや、発見したアイテムを後から見ることができる博物館機能や、初心者でも安心のオートマッピング機能など、新たな機能も追加され、初めてプレイでも十分楽しめる。

モンスターのグラフィックはファミコン版でおなじみ末弥純の原画を元に、256色で描画されている。

ダンジョングラフィックは2パターンに切り替え可能！

ダンジョン内のグラフィックは、サターンの機能を生かした、ポリゴン＆テクスチャーで表現されたものと、オリジナルの雰囲気を味わえるワイヤーフレームとの切り替えが可能。好みに合わせてセレクトできる。

BLACK/MATRIX

●NECインターチャネル●発売中（8月27日発売）●6,800円●シミュレーションRPG

第1章 パラメータ上げについて

第1章では「街へ行く」を含めて13種類の行動が選択でき、その中の10種類が第2章以降の主人公のパラメータに影響を及ぼす。下表にある薪割り、釣り、ネズミ探し、モグラ叩きはミニゲームとなっていて、ゲームの結果次第でその他の選択肢よりもステータスへの影響が大きい。

ヒロインの反応に注目

ミニゲームの結果はヒロインの様子から判断できる。ヒロインが驚いたときが、もっともステータスの増加が大きい。逆に怒ってしまうと増加は見込めない。

増加量

大↔小

【実行可能時期】

イベント	春	夏	秋	冬
読書1	○	○	○	○
読書2	○	○	○	○
日記	○	○	○	○
地図	○	○	○	○
睡眠	○	○	○	○
料理	○	○	○	○
散歩	○	○	○	
掃除				○
巻き割り		○	○	
釣り		○	○	
ネズミ探し	○	○	○	
モグラ叩き			○	

【ステータスへの影響】

イベント	影響	イベント	影響
読書1	INT	読書2	INT
日記	−	地図	−
睡眠	HP	料理	BP
散歩	HP	掃除	VIT
巻き割り	STR	釣り	VIT
ネズミ探し	INT	モグラ叩き	DEX

プレイ中盤まで役立つデータを公開

本格シミュレーションRPGである本作。うっかりとつまづいて困っている人もいるかと思う。今回は実際のプレイに役立つデータを取りそろえたので、傍らにおいてプレイしてほしい。では、データの詳細について説明……する前に、とっておきの情報を公開しておこう。なんと、6人めのご主人様が存在することが明らかになったのだ。

「俺はコイツを愛している」

オレは・・・
オマエのためなら
どんな事でも出来る！

隠しキャラクター ゼロ

6人めのご主人様「ゼロ」は、なんと男性。真顔で迫られると、男性諸氏は困る？ 彼を出現させる方法は……まだ秘密だ。スマン。

実戦 ◆じっせん◆ ～どのキャラクターを軸に戦うか

実戦においては軸になるキャラクターを決めておき、そのキャラクターを補助するように戦わないと勝利は困難。本作は魔法の使い方が難しいので、慣れるまでは白兵戦が得意なキャラクターを軸にするべきだろう。序盤のおすすめはレブロブス、ピリポのどちらか。レベルアップもそのキャラクターを中心に行おう。こちらについては後述する。

仲間が増えてきたら、武器タイプを考慮して主軸を決める。横振りタイプは乱戦で非常に重宝する。

武器タイプを考えて戦う

攻撃側が反撃されることなく一方的にダメージを与えられれば、生存率、そして勝率が高まることはいわずもがな。弓の射程を生かせば、相手も弓を持たない限り反撃は受けない。活用しよう。

弓のリーチを活用

序盤で弓を使えるのはピリポだけ。STRを重点的に上げたい。

その他に注意したいこと

戦闘以外で重要なのは分岐選択。先を急ぐ気持ちはわかるが、必ず街に戻るように心がけよう。万が一戦力が足りなかった場合、後述する自由戦闘によりトレーニングがおこなえるからだ。

第4章 戦闘其の壱
「襲いくる郷愁」

勝利条件

勝利条件にかかわらず倒した敵の数に応じて経験値が増減する。

分岐選択

後半では重要な選択を迫られるが、展開自体に変化はない。

【魔法効果一覧】

属性	名称	効果	消費BP
闇	毒怨	毒によるダメージを与える	8
	ゴースト	パラメータを25%ダウンさせる	9
	麻痺毒	行動力を「1」減らす	12
	石化毒	操作不能状態にさせる（方向転換も不可能）	12
	リッチ	BPを吸収して自軍のものに（次の戦闘から使用可能）	13
	ゾンビ化	「死体」を「ゾンビ」に変える	15
	極刑	相手のHPを1／3にする	20
	毒雲	複数キャラクターに毒ダメージ	23
	毒竜巻	複数キャラクターに毒ダメージ	31
	サンドマン	砂塵によって相手を眠らせる	31
光	体力回復	HPを回復する	9
	罵倒	光柱によりダメージを与える（効果範囲が広い）	9
	状態回復	ステータス異常状態を回復（解除）する	10
	気合	魔法効果を無効に（魔法を受けると効力がなくなる）	11
	ライトクロス	光弾によりダメージを与える	17
	リリム	体力回復	26
	精神	体力回復	28
炎	鬼眼陽炎	火柱によりダメージを与える	15
	ゾンビ爆	「ゾンビ」を爆死させ周辺キャラクターにダメージを与える	29
水	アルラウネ	植物によりダメージを与える	11
	ノースレイス	氷柱によりダメージを与える	13
	静寂	BPを凍結させ相手のBPを使用不可能にする	15
雷	アストラル	パラメータを25%アップさせる	9

※消費BPは初期値。キャラのレベルとともに増加。

【魔法バイオリズム】

炎・水・雷・光・闇（時間 0〜23／効果 2倍・1.5倍・1倍・0.75倍・0.5倍）

応用 ◆おうよう◆ バイオリズムとブラッディポイントに留意

BPに関しては説明の必要はないと思うので、魔法の効果について補足しよう。魔法の効果はバイオリズムに影響を受ける。例えば炎の1時なら効果や持続時間が2倍になる。これを覚えないと魔法を効果的に使いこなせない。

未使用のBPは持ち越されるので心配無用だ。

序盤の回復役であるルビルビには、なるべく多くのBPを持たせておくように。

フィールドの精霊とは？

フィールドの特定地点には精霊が存在する。魔法の使用時に効果範囲の中に精霊が存在していた場合、精霊が自動的に出現する。精霊は6種類が存在し、場所を探すにはクリスタルを使う。

例 風の精霊

ユニットが左下方向に強制的に1マス移動させられてしまう。すべてのユニットが効果の対象となる。

魔法バイオリズム・補足

まず、炎、水、雷、光、闇の5つの属性は時間の名称であって、魔法の属性とは一切関係ない。ややこしいので気を付けよう。また、時間はキャラクターの1つの行動につき1ずつ経過する。

炎 非常に不安定なバイオリズムとなっている。戦闘開始は必ず炎の時間だ。

水 こちらも不安定。上向きの時間がいくらか多い。うまく変動を操ろう。

雷 10時以外はほとんど低迷してしまう。とはいえ防戦には役立つだろう。

光 可もなく不可もなく。後半に変動が見られる。とはいえそれは敵も同じ。

闇 変動が激しいために少々使いにくい時間帯。早めに経過させよう。

商品・ポイントチャート

第2章「ゴルゴタの牢獄」

商店はなく、戦闘が2回あるのみ。初めの戦闘が終わったら、ピリポをレベルアップさせて2回めの戦闘に備えると戦闘が容易になる。また、2回めの戦闘の前にヨハネが仲間になる。

第3章「太陽の神殿」

3回の戦闘の後に分岐が出現、街に戻れる。商店のアイテムは貧弱なものばかりなので、買わずに自由戦闘で手に入れる。選択肢の直前で仲間になるルビルビは回復魔法が使えるが、ポーションは欲しい。

アイテム名	値段	効果
ショートソード	200	STR+3
ナイフ	100	STR+3
レイピア	100	STR+3
アクス	300	STR+6
モーニングスター	300	STR+3
革のムチ	200	STR+3
なめし革の鎧	300	VIT+9
エステルの石	2000	DEX+10
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
★ロングソード	300	STR+9
★スピア	300	STR+6
★クロームロッド	300	INT+6
★モーニングスター	300	STR+3
★なめし革の鎧	300	VIT+9
★チェインメイル	600	VIT+12
★エステルの石	2000	DEX+10
★ポーション	300	HP回復
★ブルーキュア	100	状態系回復
戦闘中		
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
★イエローキュア	200	マヒ系回復

※★は選択肢分岐後にリストに出現

第4章「強欲の街」

デモの直後に戦闘が始まる。初めの選択肢はどちらを選んでも結果は同じ。2度めの選択肢では必ず街に戻るを選ぶこと。この街はアイテムの値段が他の街の5倍。自由戦闘で手に入れるほうがいい。

アイテム名	値段	効果
バラッシュ	3500	STR+12
フルーレ	1500	STR+9
グレイブ	3000	STR+9
クリスタルロッド	3000	STR+3,INT+9
ショートボウ	1500	STR+3
ロングボウ	3000	STR+6
イバラのムチ	3000	STR+6
木の杖	500	INT+3
チェインメイル	3000	VIT+12
ラメラアーマー	5000	VIT+15
エステルの石	10000	DEX+10
トビトの石	10000	STR+3,HP+10
マカバイの石	10000	VIT+3,HP+20
★エストック	4000	STR+15

アイテム名	値段	効果
★ヘッドアクス	4000	STR+18
★トライデント	7500	STR+15
★血染めの杖	6000	STR+6,INT+12
★コンポジットボウ	5000	STR+9
★イバラのムチ	3000	STR+6
★ラメラアーマー	5000	VIT+15
★ボゴミルの鎧	10000	VIT+18
★エステルの石	10000	DEX+10
★マカバイの石	10000	VIT+3,HP+20
★バルクの指輪	30000	INT+6,DEX+5
★エステルの指輪	20000	DEX+20
戦闘中		
★エリクサー	20000	HP完全回復
★クリスタル	1000	精霊を探知

※★は選択肢分岐後にリストに出現

成長 ◆せいちょう◆ 先を見据えた成長を行おう

戦闘に無事勝利すれば一定の経験値が手に入るが、ここで誰をレベルアップさせるかが問題だ。ただし、ここで気を付けたいのはレベルアップを1人に集中しすぎてはならないということ。前半戦は敵の種類が少ないので、例えばピリポの弓が強力ならば十分クリアは可能だが、中盤に入り敵が魔法を使うようになるとうまくはいかない。少なくとも3人は使えるキャラクターに育てておこう。次に能力に関してだが、純粋な魔法使いのヨハネ以外は、STRを中心に上げる。中盤戦までに、武器の修正を含めて100は持たせたいところだ。ガイウスはDEXが40を超えると移動力が5になるので，DEXを上げるのもいい。HPと防御力に直結するVITも軽視しないようにしたい。

極端な成長はあとで問題が…

HPを増やさないと、魔法の一撃で大ダメージを受けて瀕死になることも。

武器、魔法それぞれをうまく使いこなせれば恐いものなしだ。

白兵戦をメインに考える

横振りタイプのルビルビ、弓を使えるピリポ、スピアを使えるガイウスなどは敵に反撃を受けにくい特徴を持つ。白兵戦重視なら彼らのSTRを中心に育ててあげよう。

魔法戦をメインに考える

魔法を使えるのはヨハネ、ルビルビだけなので必然的に彼らを鍛えることになる。INTを増やして所持可能なBPを増やそう。ルビルビはSTRも上げておくこと。

サブキャラクターを仲間に

ゲーム中には何人かのサブキャラクター（全員女性）が登場するが、そのうちの何人かの出現条件を紹介しよう。

ジェル
第4章戦闘その一で敵の中にいるジェルを生かしてクリア。

アークエン
第4章戦闘その6で26ターン以内に戦闘に勝利する。

パリティ
第5章の自由行動で一度でもパリティと会話しておく。

デュナ
第6章戦闘その3のあとに登場。出現条件はない。

タルシス
第6章戦闘その3終了後の選択で「仲間が欲しい」を選ぶ。

戦闘のランク

戦闘終了後に表示されるランクは、プレイヤーの実力を判断するもの。ノーマルモードでは単なる評価に過ぎないようだが、アドバンスドモードでは……。

ステータスによるアドバンテージ

STR
白兵戦での攻撃力に影響。主軸となるキャラクターには多めに配分しておきたい。

INT
BPの値に関係している。ヨハネ、ルビルビはなるべく多めに配分しておくといい。

DEX
キャラクターごとに、一定の値を越えた時点で移動力が上がる。回避などにも関連。

VIT
HP、防御力の値に影響を及ぼす。少なすぎるとのちのち苦労するので、これも外せない。

潜在能力 戦闘をより有利に進めるために

武具に秘められた潜在能力。各アイテムには1～複数の潜在能力が設定されている。効果はさまざまだが、有益なものを見つけられれば戦闘に有利に働くだろう。メニューの儀式で献血ならぬ「剣血」とBPを抜き取る「浄化」が行える。BPを無駄にしたくない人は儀式の直前にセーブして、いくつBPを与えればどのような潜在能力が覚醒するかを確認するといい。もちろん、思わしくない結果が出たら即リセット。なお、献血は一定量を与えればいいというわけではなく、一定量を越えてからの剣血時に、確率判定がおこなわれるようになっている。

第5章「暴食の街カナン」

豪華なアイテムが並び始めるが、すべてを揃えられるようなほどの資金は持っていないはず。ここは、様子見といこう。まだ商品に手を出すには早い。

アイテム名	値段	効果
シンクレア	1500	STR+18
エストック	800	STR+15
ヘッドアクス	800	STR+18
クリスタルロッド	600	STR+3,INT+9
モーニングスター	300	STR+3
コンポジットボウ	1000	STR+9
鎖のムチ	1500	STR+12
ボゴミルの鎧	2000	VIT+18
カタリの鎧	3000	VIT+21
ユディトの石	2000	INT+3,BP+10
トビトの指輪	4000	STR+6,HP+20
マカバイの指輪	4000	VIT+6,HP+30

アイテム名	値段	効果
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
イエローキュア	200	マヒ系回復
レインボウキュア	800	全異常回復
★シンクレア	1500	STR+18
★ハルバード	3000	STR+18
★木の棒	100	INT+3
★アーバレスト	2000	STR+15
★カタリの鎧	3000	VIT+21
★ユディトの石	2000	INT+3,BP+10
★シラの指輪	6000	STR+6,VIT+6
★エステルの指輪	4000	DEX+20

アイテム名	値段	効果
★ポーション	300	HP回復
★ブルーキュア	100	状態系回復
★イエローキュア	200	マヒ系回復
★レインボウキュア	800	全異常回復
★エリクサー	20000	HP完全回復
戦闘中		
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
イエローキュア	200	マヒ系回復
エリクサー	20000	HP完全回復
クリスタル	1000	精霊を探知

※★は選択肢分岐後にリストに出現

剣血はこまめに!

潜在能力が覚醒するBPを控えてから、その量を与える。そして、こまめにBPを与えていくといい。なお、潜在能力は1つとは限らない。

【潜在能力一覧】

ベースSTR増加	STRの基本値を増加させダメージを増す
攻撃対象よりHP・BP吸収	攻撃対象からHP、BPのどちらかを吸収する。潜在回避を持つ者には無効。
爆風ダメージ	「ゾンビ爆」と同様の効果を与える。使用者がダメージを受けることはない。
レベル数追加ダメージ	ダメージの値にレベルを加算する。
攻撃対象の即死	確率判定に成功した場合、相手を死亡状態におとしめる。槍には存在しない。
物理・魔法攻撃回避	物理攻撃、魔法攻撃のダメージを0にする。魔法回避に関しては「気合」と同様。
攻撃対象の1マス後退	攻撃が命中した場合、攻撃対象を1マス後退させる。
攻撃周辺ユニットの拡散	攻撃対象の周囲8マスにいるユニットを拡散させる。判定に高度は関係しない。
ゾック発生能力無効化	攻撃対象のZOC発生能力を24行動時間の間無効にする。
物理・魔法攻撃弱体化	攻撃対象のベースSTR、INTを24行動時間の間40%減少させる。
上下4段攻撃可能	隣接マスに対してのみ、上下4段への攻撃が可能となる。槍と鞭にのみ存在。
貫通攻撃可能	鞭にのみ存在する。槍と同様の扱いになる。
疲労効果の無効化	疲労時に生じる疲労効果を無効にする。召喚魔法も使用可能になる。
潜在能力の無効化	24行動時間の間、潜在能力が無効化される。使用前から持続中の効果は持続する。
武器入れ換え	同系列の武器を限定対象として、武器の入れ換えを行う。
高所・低所攻撃力アップ	高度に応じて、0～15の値がベースSTRに加算される。
高所・低所消費BP減少	本来消費するはずのBPの量を減少させる。
消費BP2/3、1/2	消費BP量を2/3、もしくは1/2に押さえる。召喚魔法に対しては無効。
歩数分の経験値取得	装備した状態で1歩進むと経験値が1加算される。刺突剣レアにのみ存在する。
必ず反撃を行なう	待機型が強制的に反撃になってしまう。
一定CT期間毎にHP回復	6行動時間ごとにHPが1～3回復していく。死亡状態では回復しない。
精霊魔法の効力無効化	精霊魔法の効力を無効化する。ただし、いくつかの例外が存在する。
魔法バイオリズム維持	現在の魔法バイオリズムを12行動時間の間維持する。
魔法剣	通常魔法と同様の効果を発揮する。消費するBPも同量。
ゾック発生能力無効化	攻撃者のZOC発生能力が24行動時間の間なくなってしまう。
攻撃対象のHP・BP増加	攻撃対象に与えたダメージの50%を攻撃対象のHP、もしくはBPに追加する。
レベル分のHP・BP消費	レベル分のHP、もしくはBPを消費する。
攻撃者のHP・BP消費	与えたダメージの量だけ攻撃者のHP、もしくはBPが消費される。
なにも起きない	潜在能力を持たないため、剣血は無意味に終わる。
必ず反撃を受ける	攻撃対象の待機型を強制的に反撃にする。
一定CT期間毎にHP・BP回復	5行動時間ごとに装備者のHP、BPを1～3消費させる。

第6章「ナルシス・テーゼッタの丘を越えて…」

戦闘を2回行ったあと、街で買い物が行える。そろそろ……とボタンを押すのを我慢して、次の商店まで資金を温存しよう。ポーションなどの補助アイテムは買っても構わない。なお、最後の選択肢では「仲間が欲しい」を選んでおこう。

アイテム名	値段	効果
フランベルジュ	2000	STR+21
ルーンアクス	3000	STR+24,INT+6
ルーンスピア	6000	STR+21
アーバレスト	2000	STR+15
血染めのムチ	4500	STR+18
スベロニの鎧	5000	VIT+27
マカバイの指輪	4000	VIT+6,HP+30
ユディトの指輪	4000	INT+6,BP+20
エステルの指輪	4000	DEX+20
シラの指輪	6000	STR+6,INT+6
バルクの指輪	6000	INT+6,DEX+5
ポーション	300	HP回復
レインボウキュア	800	全異常回復
エリクサー	20000	HP完全回復
クリスタル	1000	精霊の探知
血のボトル	10000	BP30回復
★ルーンアクス	3000	STR+24,INT+6
★ルーンスピア	6000	STR+21
★血染めの杖	1200	STR+6,INT+12
★シルバーロッド	4000	STR+12,INT+18
★ルーンボウ	5000	STR+21,INT+6
★血染めのムチ	4500	STR+18
★フミリアティの鎧	6000	VIT+30
★マカバイの指輪	4000	VIT+6,HP+30
★ユディトの指輪	4000	INT+6,BP+20
★シラの指輪	6000	STR+6,VIT+6
★バルクの指輪	6000	INT+6
★ポーション	300	DEX+5
★レインボウキュア	800	HP回復
★エリクサー	20000	HP完全回復
★血のボトル	10000	BP30回復
★クリスタル	1000	精霊の探知
戦闘中		
ポーション	300	HP回復
ブルーキュア	100	状態系回復
イエローキュア	200	マヒ系回復
エリクサー	20000	HP完全回復
クリスタル	1000	精霊の探知

※★は其の参以降でリストに出現

サターンミュージックスクール2

●ワカ●発売中（7月30日発売）●6,800円●ミュージックツール●1人プレイのみ●全年齢推奨●MIDIインターフェイス同梱

サターンミュージックスクール2を使って、今話題のD2テーマ曲を打ち込もう!!

ところでサターンミュージックスクール2って何？

サターンの優れた音源部分を使って、鍵楽器の練習や、作曲ができてしまうのが昨年発売された「サターンミュージックスクール」。この機能を強化し、さらに新たな練習用の課題曲を収録したのが「2」なのだ。今までのミュージックツール系ソフトと圧倒的に違う点は、なんといっても同梱の「MIDIインターフェイス」を使ってMIDI対応の楽器を接続できる点。従来の、シーケンサーとして機能されるだけではなく、キーボードの両手弾きの練習もできる。

ひこう!!

キーボードの弾き方を、超初歩的なところからステップ別に勉強できるのがこのモード。「レッスン」以外に、指の鍛錬ができる「指を動かせ！」や、演奏した課題曲を採点してくれる「名曲アルバム」が用意されている。

つくろう!!

サターンの音源機能をフルに活用した、最大16トラック、同時発音32音を使っての打ち込みを楽しむことができる。パッドはもちろん、接続した楽器で、リアルタイム入力も可能だ。

次のページで打ち込みを実践

この2つの機能が楽しめちゃうのだ！

音楽って、驚きとか喜びとか感動で前に進むものなんですよ

前作に当たる「サターンミュージックスクール」を、あのWARPの飯野氏が気に入っているという話を聞いた編集部は、早速「2」を体験してもらおう！と同社を訪ねてみた。「さぁ、ばっちり弾きますよ」と意気揚々の飯野氏は、まず「ひこう!」の名曲アルバムに挑戦を始めた。

──このソフトは鍵楽器の習得用に買うユーザーがほとんどだと思うのですが。

飯野　入り口としては良いと思うんですよ。ゲームのようにレッスンをクリアするのはもちろん、曲を弾くことの面白さがわかればそれで良いと思います。

──飯野さんの楽器との出会いは？

飯野　小学校低学年のオルガンかな。

──楽器が弾けて良かった、と感じたことはありますか？

飯野　やっぱり「D2」の発表会(笑)。5,000人が聴いてくれるんだから、自分で弾けてほんとに良かったと思いましたよ。

次に、「作ろう」のリアルタイム入力でテキパキと曲を打ち込む飯野氏。サービス精神旺盛な氏は、ダウンタウン松本の『タクシードライバー』を披露。

──「つくろう」はどんな感じですか？

飯野　一応プロっすからね(笑)。何ともいえないよね。でもまぁ、感動があると思うんだよね。自分が弾いたのをプレイバックできるだけでも嬉しいね、僕は。だから、もっと簡単な機能でも良かったかなって気はするんですけどね(笑)。

──それは逆に言えば、その分本格的な打ち込みができるということですよね。

飯野　そうだね。まぁ、これでいろいろやってみれば、音楽の仕組みも何となくわかってくると思うしね。音楽って、そういう驚きとか喜びとか感動とかで前に進むもんなんですよ。それでさらに興味を持てたら、もっと勉強するなり、シンセを買うなりすればいいわけですしね。そのステップになればいいと思います。

飯野賢治、「サターンミュージックスクール2」を語る

おまけ 飯野氏「名曲アルバム」に挑戦！

「2」の収録曲にも初挑戦。「ライディーン」を選択し、初見ながらアドリブを織りまぜつつ、軽快に演奏していくが、正確さが採点基準のここでは減点対象に。さらに簡易コードで右手のみの演奏を。結果は……？

結果は？

片手だと最高でも50点。さらに正確さが基準のため32点。「厳しいなぁ」。

では、さっそく打ち込み開始！

インタビュー時に、飯野氏も楽しんでいた「つくろう」。それを使って、実際に曲を打ち込む過程を説明していこう。今回打ち込んでみる曲は、前号の「D2」記事で掲載したメインテーマ曲。ピアノ、バイオリン、ビブラホーンのクラシカルなトリオ構成となっている。打ち込む際は、ピアノの和音とソロで合計4トラック使用する。見た感じは難しそうだが、本作の便利な機能を使えば初心者でも簡単に打ち込める。

まずは譜面どおりに音符を配置していこう!!

ではさっそく、スコアを見ながら音符を画面上に入力していこう。本作での入力は、コントロールパッドを使って入力する方法と、接続したMIDI鍵盤で、リズムを取りながらリアルタイムに入力する方法がある。後者は、譜面がない曲を耳で聴いてコピーする場合や、スコアを読みながら弾ける人向けの機能。前者の方は、音符をスコアどおりにそのまま入力していけば良いので、多少手間はかかるが初心者でも確実に打ち込むことができるハズだ。

まずはこつこつと入力するのが打ち込みの基本。

音色選び

GM音源対応の本格派。音色によって曲に使えるデータ容量が上下するので注意。

音色を入れる場所を選んで下さい。
Xボタンを押すと音色を削除します。

パッドで入力

基本はやはりパッド入力。譜面が読めなくても、根気があればこれだけでOKだ。

まず最初に各記号を設定

①調号を決める

おなじみト長調、ヘ長調や、譜面上のオクターブの高さを調節する。入力後変更できないのでまちがえないように。

②長調、オクターブを決める

曲のスピードを調節する。リアルタイムに細かい入力をする場合はまず遅めに設定し、後から変更すると楽だ。

拍子を左右で選んで下さい

③テンポを決める

譜面全体のシャープ、フラットの掛かり方を設定。スコアが細かい調号の場合は、面倒だが譜面上で調節しよう。

繰り返しフレーズが出てきたらコピーで手間を省く

例えば……ピアノ73小節目と同じフレーズ81小節目を入力する場合

まずコピーする小節を選んで

コピー元の最初の小節を指定して下さい。

コピー元の最後の小節を指定して下さい。

カーソルをコピー先に移動

配置すると……

コピー先の小節を指定して下さい。

ほらできた

範囲データを挿入するか置き換えるか選んでください。

コピーをガンガン使おう!!

4／4小節中、1小節の一部が違う場合も、すべてコピーして、修正すれば楽。リアルタイムで一部分を弾いてコピーすれば、耳コピーの曲も入力が簡単だ。

rit. molto

この場合

コピー元の最後の小節を指定して下さい。

コピーして

変更する

各トラックを入力したら仕上げの加工!!

入力が完了したら、最後の仕上げ。楽器（トラック）ごとの音量、左右の音量を調節して、音に広がりを持たせよう。この曲の場合、ピアノのメロディーを強めにし、和音、バイオリンを若干弱め、ブラスをその中間ぐらいの音量に調節すると良いだろう。さらにピアノのメロディとブラスを中心に、和音とバイオリンの音を左右に振ってみると音に広がりが出て完成。これらの調節でイメージも変わるので実際聴きながら、いろいろ試してもらいたい。

リピート・ループ

今回の打ち込みでは必要ないが、リピートのある曲などで有効なループ設定。繰り返して入力する手間や容量を省ける。

音量

トラックごとの音量を調節する。バランスと上手く調節をとれば、音に広がりを作ることができる。

バランス

トラックごとのパン（左右の音量）を調節。トラックを左右に振り分けて音をピンポンさせたりなど、応用すればいろいろな効果を作れるのだ。

設定したブロックに従って演奏します。

ついに完成。曲を演奏させてみる。苦労が多ければ多いほど、聴いた時の感動も大きいはずだ。微調節も忘れずにしよう。

最後に飯野氏からのアドバイス

実はこの曲、CDでは生演奏ですが、そのオリジナルは僕がステップで入力して作ってるんです。演奏者の、ピアノなどの楽器を弾いてる時の呼吸を考えながら、メロディに強弱を付ければ雰囲気は出せるんですよ。

それと、譜面どおりに的確に打ち込むのではなく、実際に人が演奏しているように、若干ブレさせたりできれば生演奏特有の「グルーヴ」が出るんじゃないかな。左右のパンで広がりを出してみたりとか。いろいろと試して、「あぁ、こうなっているんだ」というのを理解しながら、打ち込んでいくといいと思います。

※この譜面はvol.24（8月7日発売）の「D2」の記事中に掲載されています。

「ファルコムクラシックスII」もより楽しむため、「ファルマガ」ここに復活！

帰ってきた Falcom Magazine ファルコムマガジン

MAGAZINE FOR NIHON FALCOM FAN

Vol.1 9/11.18

ファルコムクラシックスII

Falcom Classics II

画面写真大量公開！ いよいよサターン版の全容が見えてきた！

●日本ビクター／日本ファルコム●'98年10月29日発売予定
●6,500円(限定版)5,800円(通常版)●RPG／ADV●全年齢推奨

日本ファルコムの往年の名作2本を、ゲーム性はそのままにリメイクし、収録した本作。今回は、両作品の最新画面写真を多数公開していく。さらに後半では、「イースII」出演声優陣のコメントを紹介！

太陽の神殿 ASTEKA II

元の雰囲気を色濃く残しつつ描き直されたグラフィック！

画面を直接クリックすることで調査を進めていくというシステムを10年以上も前に採用していた、アドベンチャーゲーム界の歴史的傑作「太陽の神殿」。根強いファンを持つ作品ということもあり、オリジナルの雰囲気を極力損なわないような形でリメイクが進められている。まずは、最新の画面写真からご覧いただくことにしよう。

FIELD

調査可能スポットの上に乗るとカーソルが出る。やたら広かったオリジナルに比べ、移動可能範囲は狭めに。

SPOT

調査スポットでは、このような画面構成になる。コマンド類は、すべてアイコンで表される。

プレイヤーが駆け巡る遺跡群の一部を紹介！

謎を解いたり、アイテムを使ったりすることで、移動可能場所は増えていく。

考古学者である本作の主人公は、マヤ文明の謎を解くため、数多くの遺跡を巡り、調査していくことになる。ここでは、そうした遺跡群の一部を紹介していこう。これらの場所を調べて、アイテムを入手したり、新たな場所へと進む道を見つけたりすることで、ゲームは進んでいくのだ。

千柱の間

一見すると、単に数多くの柱が立ち並んでいるだけの場所にしか見えない。しかし、ここにも秘密は隠されている……。

尼僧院

いかにも何かありそうな像が並んでいる遺跡。まずは像を調べてみたい。怪しい場所をクリックするのが、本作の基本だ。

南の泉

遺跡ではないが、ここにも何らかの手がかりが隠されている可能性はある。グラフィックは、オリジナルに比べ格段に美麗に。

イベントの一例

このゲームに「人物」は登場しない。しかし、調査やアイテムの使用によって発生するイベントは数多い。オリジナルと違い、こうしたイベントの多くは、ムービーを使って表現されるのだ。

イベントの例。ジャガー像の額の宝石を取ると……。

像が本物のジャガーに。変化過程はムービーで見られる。

ゲームスタートから第1のボスまでを大紹介!!

「ファルコムクラシックスⅡ」に収録してほしい作品として、一番リクエストの多かった「イースⅡ」。その声は確実に反映され、「ファルコムクラシックスⅡ」のメインタイトルとして登場した。本作では、前作で希望の多かった「声優によるセリフの吹き替え」と「オープニングなどのアニメーション化」が実現されるが、その部分だけはもう少し時間がかかりそうとのこと。ほかの部分はほぼ完成して、実際に遊べるところまででき上がっている。もちろん「イースⅡ」から導入された魔法に関しても、ちゃんと移植されているので心配は無用だ。今回は、スタート地点のランスの村から第1のボスまでをストーリーに沿って紹介していく。あなたの目で、その出来具合をじっくりと見てほしい。

本作では、特定のキャラと会話をするとバストアップイラストが表示され、同時にセリフが声で聞ける。

アイテムを手に入れると、画面中央にグラフィックとメッセージが表示される。これは大切なアイテムだ。

ぱっと見た目の画面構成は、「イースⅠ」のそれとあまり変わりない。

すべての冒険の始まり —ランスの村—

本作で最初の舞台となるのは、ここ“ランスの村”。草原で倒れていたアドルを助けてくれた少女リリアが、重い病にかかっているということから、今回の冒険は始まる。彼女を助けるためには薬が必要だが、村でただ1人の医者フレアがなぜか見あたらないという。そこでアドルは、フレアを探しに村の外へと出ていく。

メッセージはパソコン版と違い、画面下方に表示される。

リリアが病気!?

ヒロインのリリア。彼女は体の不調を訴えるが……。

リリアの母バノアに話を聞くと、彼女は重い病気らしい。

最初の戦場 —廃墟—

村から一歩外へ出ると、そこは廃墟と化し、モンスターの巣窟となっていた。しばらく歩くと鉄格子が見え、すぐ隣に人が立っている。話を聞くと、村長の許可をもらえば廃坑へと続く鉄格子のカギを開けてくれるとのこと。村長とフレアを探して廃墟をさまようと、宝箱や謎の女神像などを発見する。そこでアドルが見たものは……。

謎の女神像?

廃墟の奥まで進んでいくと、謎の女神像に出会える。

イースの国の遥か下には、真っ白な雲が流れている。

宝箱を発見!

この宝箱の中には、何が入っているのだろう。

先の見えない —ラスティーニ廃坑—

村に帰り村長に許可をもらうと、早速アドルは地下への階段を下りて廃坑へと進んでいった。そこは、壁に掛けてあるたいまつの明かりだけが頼りの世界。ぼうっとした中を、モンスターの影に注意しながら進んでいくと、突然整備された通路へと出る。そこにあった扉を開けて中に入ると、神官の像がアドルを迎えてくれるのだった。イースの本6冊を神官に返したとき、新たな道が開く……。しかし、そんなアドルの目前に巨大な敵が現れて行く手をさえぎる。イースの本は返せるのか？リリアの病気は？　旅は始まったばかりだ。

神官からのメッセージ……

ほかとは違う部屋に入ってみると、待っていたのは神官の像だった。

医者のフレアを発見!

廃坑の奥で、ついに医者のフレアを発見！　これでリリアを助けることができるだろう。

第1のボス ベラガンダ現る!

Falcom ClassicsⅡ

YsⅡのアフレコ現場に潜入!!

ユーザーの声に後押しされて誕生する「ファルコムクラシックスⅡ」を後押しするためのファルコムマガジン（難しい日本語）がここに復活！　今回も発売に向けて、ゲームとその周辺の情報満載で、月イチペースでお届けする予定だ。お楽しみに！

さて復活第1回となる今回は、「イースⅡ」のアフレコ現場に潜入。参加したすべての声優のみなさんからコメントをいただいた。そもそも今回のアフレコは「『イースⅡ』には音声をつけて！」という、前作「Ⅰ」をプレイしたユーザーの強い声を受けて実現したもの。当ファルマガ編集部としても感無量です!!

スタジオには緊張した空気の中にも和やかな雰囲気が漂っており、アフレコ作業は順調に終了した

収録は都内某所のスタジオで、2日間にわたって行われた。精鋭のスタッフによる力作。完成は期待大だ。

フィーナ役　佐久間レイさん

東京都出身。1月5日生まれ。特技はピアノや三味線。主な出演作品には「それゆけ！　アンパンマン」のバタ子役や「魔女の宅急便」のジジ役などがある。

――フィーナというキャラクターはどんな感じの女の子なんですか？

佐久間　女神様なんですけど、女神としての部分と1人の女の子としての部分とで、心の揺れを感じました。ただ、神々しいというよりはより人間に近いなと思いましたので、女神っぽくない生身のフィーナちゃんを、心がけました。

――アフレコは順調に？

佐久間　ええ。ただ、ゲームの場合相手のセリフを想像しながら1人で演じるので、アニメのアフレコと比べると、やっぱり難しいですね。

――昔からあるゲームに声をあてることについてはどうですか？。

佐久間　みなさんの中である程度イメージができているかもしれません。それにそえるかな、というのがちょっと心配ですけど、私なりに精一杯演じさせてもらいました。

――佐久間さんは、ゲームの方は。

佐久間　苦手なんです。だからゲームができる人は神様ですよね（笑）。

レア役　荘 真由実さん

東京都出身。2月5日生まれ。趣味は、エアロビクスに水泳など。主な出演作品には「ドラゴンボール」のチチ役や、「美味しんぼ」の栗田ゆう子役などがある。

――レアというキャラクターをやってみていかがでしたか。

荘　女神だと聞いていたので、もっと落ち着いた大人の女性だと思っていましたが、意外と違いましたね（笑）。普段の姿である吟遊詩人と女神との切り替えがうまくいってるといいんですけれど。

――もう1人のキャラ、タルフという子役もやっていますが。

荘　10歳の男の子で、レアとは180度違う役でしたけど……特にやりづらいとかそういうことはなかったと思います。むしろタルフのほうがいろいろな表現ができて楽しかったですね。動きのあるセリフが多かったというのもあるかもしれませんね。

――では、読者の方へ一言。

荘　レアとタルフを頑張ってやりましたので、ぜひゲームをプレイしてください。昔からプレイしている人の中にはちょっと違うと思う方もいるかもしれませんが、もしそうだったらすいません（笑）。でも絶対に気に入ると思いますので、よろしくお願いします。

リリア役　久川 綾さん

大阪府出身。11月12日生まれ。スキーや卓球などを特技に持つ。アニメの声だけでなく、ラジオのパーソナリティなども務める。主な作品に「カードキャプターさくら」のケルベロス役など。

――リリアはどんな女の子だと感じましたか。

久川　病弱で、でも心がしっかりしていて気持ちを非常にストレートに出す、わかりやすい女の子だと思いました。

――絵はご覧になりました？

久川　はい。非常に可愛らしい女の子でしたね。

――同情を集めたのか、当時の男の子たちに人気のあるキャラだったんですけれど、セリフなどからそういう感じはありましたか？

久川　あんまり深くは考えませんでした。人気とかは考えませんでしたから。とにかくセリフを分析してストレートに表現しました。

――普段はゲームをしますか？

久川　私はゲームと猫はハマってしまうので、極力手を出さないようにしてるんですよ（笑）。

――最後に、見所などをひとつ。

久川　リリアの好意がアドルに伝わるかどうかをぜひ試してほしいです。そしてぜひリリアを愛してほしいと思います。

ダルク・ファクト、ダーム役
塩沢兼人さん

東京都出身。1月28日生まれ。趣味は旅行やダイビングなど。主な出演作品にはアニメ「機動戦士ガンダム」のマ・クベ役やゲーム「アンジェリーク」のクラヴィス役など。

魔物のボス役ということなので、あんまり性格付けをせずにやりました。本当は、もうちょっと"キレた人"にしたら面白いかなと思ったんですけど。僕はすごくゲームの苦手な人なので、実際にプレイしたら自分の役が出てくるところまでたどり着けないんだろうなあ（笑）。ゲームを立ち上げればオープニングで声を聴くことはできますけれど、読者の方は、僕のやった役のところまでたどり着くようにぜひとも頑張ってください。

ダレス役
岩本規夫さん

大阪府出身。10月18日生まれ。ラジオやテレビ番組の各種ナレーションを担当している。主なものには「真相究明！噂のファイル」などがある。

顔を隠したような感じの、いつも正面から顔を見せないキャラクター。それがダレスなんですけれど、どちらかというと悪の偉い人、ではなく太陽の当たらない影のところで暗躍している、陰謀系のキャラクターです。ゲームの名前自体は聞いたことがあったので、懐かしいとは思いました。ほかにも村人役をやっていて、そちらのほうは僕が普段やらないようなキャラなので、ぜひともおちょくりながら聴いてやってください（笑）。

キース役
風間信彦さん

長野県出身。7月18日生まれ。全日本スキー連盟一級の腕を持つ。主な出演作品には「蒼き伝説シュート」の矢野利巳役や「SLAM DUNK」の花形透役などがある。

台本を見たときは結構冷静でクールな役だと思ったんですけれど、自分も魔物だったので驚きました。だけど、どちらかというと魔物系のほうが僕はやりやすいかもしれないですね（笑）。普段はマッドサイエンティストのような危ない系の役のほうが多いので、この役は楽しかったです。僕を知っている人がいたら、注意して聴いていただければかなり楽しめると思います。僕も自分が登場する場面までは、頑張ってプレイしたいです。

マリア、ジェバ役
大本眞基子さん

岡山県出身。2月1日生まれ。主な出演作品に、アニメ「キューティーハニーF」の秋夏子役、「ちびまる子ちゃん」の山田かよこ役などがある。

マリアは18歳前後の普段は優しいけど芯の強い人ということだったので、そんな風に演じさせていただきました。私自身は、いつも元気な役が多いので、ちゃんと優しくなってるかな？　と心配ですが、プレイヤーが囚われのマリアを助けることはできないみたいなので、温かく見守ってくださいね(笑)。おばあさんの役（ジェバ）はイキナリやることになるとは思いませんでしたけど（笑）。ゲームの方も面白そうなので、これを機会にやってみたいです。

タルフ、ルタ・ジェンマ役
野島健児さん

東京都出身。3月16日生まれ。MSX版Ysをプレイしたことがある。主な作品には「ちびまる子ちゃん」の平岡役や「ロードス島戦記～英雄騎士伝～」のスパーク役など。

渋くて格好いいキャラでちょっと難しかったですけれど、この系の役は自分にないものなので（笑）結構やっていて楽しかったです。どちらの役もやりづらいということはありませんでした。僕は昔MSXで「イース」をやっていたことがあったのですけど、うかつにも「Ⅰ」と「Ⅲ」だけだったので今回はサターンで改めて「Ⅱ」をやりたいですね（笑）。初めてイースをやる人でも、きっと楽しめると思うのでぜひ遊んでほしいです。

ゴーバン役
稲田徹さん

東京都出身。7月1日生まれ。殺陣という、珍しい特技を持つ。主な出演作品にはアニメ「ドラゴンボールGT」やCDドラマ「ラングリッサー」などがある。

普段は豪傑的な重い感じのキャラクターが多かったんですけど、そのタイプの役じゃなかったのでこのチャンスに好き放題やっちゃおうって（笑）。それで楽しくやらせていただきました。僕は敵と味方に分かれる作品だと悪になるんですけど、今回は許せる悪の盗賊だったし、おいしいポジションにいるキャラだったので最高でした。自分でも出来上がりを聴いてみるのがすごく楽しみなほどに完成したので、ぜひ聴いてください。

"サタコレ"でファルコムクラシックスが発売！

昨年発売されたファルコムクラシックスが、サタコレになって帰ってきた！　これを機会に、ぜひ一度プレイしてみよう。

昨年11月に発売され、大ヒットとなった「ファルコムクラシックス」が"サタコレ"になって9月に発売される。第1作目に入っているのは「ドラゴンスレイヤー」「ザナドゥ」「イース」の3本。どれもファルコム屈指の名作だけあり、手応えは十分だ。「ファルコムクラシックスⅡ」をプレイしようという人で、前作をまだプレイしていない人は、この機会に！

リリア役の久川綾さんのサイン色紙プレゼント

リリア役を演じている久川綾さんの、貴重なサイン入り色紙だ。

今回、リリア役を演じた久川綾さんのサイン入り色紙を3名の方にプレゼント。ほしい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、ファルコム作品への思い入れを書いて、〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「ファルマガ色紙プレゼント」係まで。9月11日当日消印有効。なお、発表は発送をもって代えさせていただきます。

サクラ大戦歌謡ショウ つばさ

帝国歌劇団 第2回『花組』特別公演

~WINGS~

暑い夏をさらに熱くする待望の舞台、あの歌謡ショウが新宿に帰ってきた!! 東京厚生年金会館を埋め尽くしたファンの思いに支えられ、大成功を収めた舞台の完全リポート!!

新宿にサクラファンが集結!! その模様を誌上リポート!

誰もが待ち望んでいた歌謡ショウ。連日、2,000を超える客席がファンでいっぱいになり、その熱気はキャストの面々をも奮い立たせた。田中公平氏の指揮によるオーケストラの調べにのせ、目もくらむような豪華な3時間は、瞬く間に過ぎてゆくのだった。

入場のためにできた長蛇の列。初日ということもあり独特な緊張感さえ感じる。

さくらが、すみれが、花組がステージを華麗に舞う!!

「つばさ」ステージ構成

○オープニング

○第一幕

歌に、踊りに、そして夏の公演に、それぞれが稽古をしている花組。しかし、そんな折に運良く(!?)帝劇へ泥棒に入った二人組。たまたまそれを見かけたアイリスが、「力」を使って金庫を運び出す手助けをしてしまう。帝劇の公演資金が詰まった金庫の行方は……。

○休憩

○第二幕

金庫を取り戻し「つばさ」に向けて準備をする花組たち。もちろん公演は満員御礼の大盛況。舞台裏ではさまざまなハプニングが起こるものの、なんとか無事に公演を終わらせることができた。それは何より、花組の面々の団結力があってこそ成しえたことなのだ。

○エンディング

○グランドフィナーレ

○アンコール

オープニング

「檄!帝国華撃団(改)」で華々しく幕があける。その後、きらびやかな衣装に身を包んだ花組が、ダンサブルなレヴューを披露。そして静かにストーリーが始まる。

まさに歌謡ショウ!!

第一幕は、花組全員の歌を一曲ずつ織りまぜた構成になっている。写真は、織姫の歌う「もしも…」。単に歌うだけでなく、バックダンサーまで起用して、歌あり、踊りありのステージになっているのだ。舞台装置も凝っていて、観客をまったく飽きさせない構成になっていた。もちろん、それぞれの曲が始まるたびに客席からは手拍子が起こっていたぞ。

金庫を盗まれた!?

とある事情から、帝劇へ盗みに入った泥棒。しかし、米田支配人の部屋に置かれていた金庫は、紅蘭が作ったもので一筋縄では開かない。もちろん重さも半端ではなく、大の男が2人がかりでも盗み出すのに一苦労。それを見かねたアイリスが、力を使って手伝ってしまう……。

「つばさ」グッズ大プレゼント

公演期間中、会場のみで販売されたつばさグッズ。売り切れ続出ですでにプレミアが付いている!?

会場内数カ所に設置された物販コーナーに殺到するファン。

ポスター6枚セット

藤島氏の花組夏服ラフデザインを、大胆にあしらったポスターセット。デザインワークをレッドカンパニーの森田氏が担当し、すっきりとまとまった仕上がりになっているぞ。残念ながら星組の2人のぶんはないものの、これだけでもかなりの価値があるセットだ。

うちわ

松原氏のイラストを配したウチワは全部で8種、各1名に。希望するキャラ名を明記。

グラス

美しく透き通ったグラスは、さくらがデザインされた1種のみ。日程も明記されているメモリアルグッズ。

マグカップ

こちらもグラスと同じさくら1種のみ。秋から冬にかけてショウを思い出しながら温かい飲み物を。

Tシャツ

ただでさえレアなTシャツは、最終日限定版もアリ!! 各さくら1種のみ、希望を明記。

ノーマル版

千秋楽版

花組、緊急対策会議

金庫は盗まれてしまったものの、紅蘭特製だけに簡単に中身を取られる心配はない。ゆっくり金庫を探すことに……。

かえで「都の花ぞ」

河原の土手を歩いていたかえでは、借金取りに迫られる兄妹を発見。帝撃の訓練で鍛えた腕で、悪党どもを蹴散らした。

すみれ、華麗に舞う

おしゃれなバーで1人たそがれていたすみれに、チンピラがからんでくる。しかし、いつもの調子で軽くあしらい「絶対運命のタンゴ」に。

さくらの聞き込み

聞き込み捜査を続ける花組の面々。しかし聞き込み先でさくらが花組スタアだとばれてしまって、一曲披露することに。

ゲスト薔薇組登場!!

場面転換の合間に、ゲストが登場。初日のこの日は、薔薇組の清流院（矢尾一樹）と菊之丞（松野太紀）。三人娘の「恋の発車オーライ!」を熱唱したぞ!!

レニ、屋根の上にて

またも1人悩んでいるレニ。それをフォローするマリア。2人の歌声が重なりハーモニーとなって夜空に響き渡る……。

エンディング

◀紆余曲折の末、公演を大成功に収めてこの舞台に幕が下りる。見事空へ飛び立ったジャンヌ（紅蘭）とマリー（アイリス）の、感動のシーンだ。

▶最後にオールキャストで「夢のつづき」。アンコールにはもちろん「檄帝改」が披露され、会場内が同じ振り付けで盛り上がりも最高潮に！

グランドフィナーレ

TOPICS!! サクラ大戦 関連商品情報

サクラ大戦2 舞傘

舞台の上で実際に使われたものと、まったく同じデザインの舞傘。部屋にさりげなくコーディネイト。
●ビームエンタテインメント
●7,500円／税別●☎03-5820-8771

さくらオルゴール

「夢のつづき」を優しく奏でる、蓄音機型のオルゴール。小さな引き出しが2つ付いているので、アクセサリーなども収納できるのだ。
●ビームエンタテインメント
●5,980円／税別●☎03-5820-8771

サクラ大戦〜桜華絢爛〜光録音館

サクラOVAシリーズ「桜花絢爛」で使用された全53曲のBGMを収録。初回はカラーステッカーの特典付き。
●マーベラスエンターテイメント
●3,150円／税込
●☎03-3589-1133

テレカセット

サマードレスのさくらと、ショウのメインキャストの写真、それぞれがテレカになったセット。もちろん台紙付きでプレゼントだ。

オペラグラス

紙製のフレームにレンズが付いた簡易オペラグラス。もちろん舞台の上がバッチリ見える。この賞品のみ撮影用組立済み。

サイリウム

ポキッと折ると素敵に光りだすサイリウム。もちろん、公演名や期間などの情報入りの特製だ。赤、白、黄の3バージョンをそれぞれ1名ずつにプレゼント。

ステッカーセット

ウチワ同様、松原氏のイラストがぐるりとあしらわれたステッカーセット。豪華台紙付きなので、そこからはがしてしまうのも、どこかに貼ってしまうのももったいない!?

パンフレット

キャストはもちろん、主要スタッフの顔写真からコメントまで入った豪華装丁のパンフレット。白地にピンクの統一されたシンプルなイメージも美しい。

応募のきまり

プレゼント希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、希望賞品名を1つ書いて下記のあて先まで。9月11日消印有効。

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「サクラ大戦歌謡ショウプレゼント」係

WEEKLY OFFICIAL CORNER SEGA AM 2研 EXPRESS

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

VOL.108

CONTENTS

「スパイクアウト」の発表を目前にひかえたAM2研だけど、その前にこの「デイトナUSA2」大会をチェックすべし!! 自信のあるドライバー諸君、夏休み最後は新宿に集まってこないか!?

1998.8.29“真のデイトナチャンプ”が決まる!!

DAYTONA USA 2 CHAMPIONSHIP
-IN SHINJYUKU-

《名　称》DAYTONA USA 2 CHAMPIONSHIP ·IN SHINJYUKU·
《日　時》平成10年8月29日（土）　14：00開始
《場　所》新宿スポーツランド西口
住所：東京都新宿区西新宿1·12·5　TEL：03(3344)0748
http：//www.spolan.com/ssl·3/
《参加資格》参加料200円
（参加者先着64名にDAYTONA USA 2オリジナルグッズを差し上げます）
《競技内容》全てノーアシストモードにて行います。
▽予選ヒート　初級コース8周にて、完走最速タイム上位4名が決勝へ進めます。
▽決勝ヒート（4名）　初級・中級・上級の3コースにて行い、順位によってポイントを得られるポイント方式で行われます。
※1st…10pts.2nd…7pts.3rd…5pts.4th…3pts

SEGA
AM R&D DEPT.#2

デイトナUSA2

●セガ ●大好評稼働中 ●レースゲーム
●1～16人同時プレイ可能 ●MODEL3 STEP2基板

敵車とのバトルがとにかく楽しい「デイトナUSA2」。その真の腕を競うチャンスがやってきた!! その詳細をお届けしよう！

集えドリフトマスター!!

緊急速報！「デイトナUSA 2」の公式大会が突如今月末に開催されることとなった！ 大会は予選・決勝ヒートに分かれた本物さながらのルール、当日はレースクイーンも登場して“本場のストックカーレース”のような雰囲気が味わえるとか。とにかく来るべし!!

勝者は誰の手に!?

総勢64ドライバーが繰り広げる夏の饗宴!!

DINOSAUR CAR No. 08 / 09
アパレルメーカー。黒のボンネットがイメージカラー。

T.S.N.WRENCH CAR No. 10 / 11
車の整備ツールメーカー。11号車の2本線がレトロ。

STAR MAKE CAR No. 12 / 13
スポーツ用品メーカー。51号車とはライバル関係か？

PETREL OIL CAR No. 15 / 16
オイルメーカー。ゼッケンのデザインが他とは違う。

MORRISON'S CAR No. 20 / 21
“モリソンズ”ホテルが協賛。20号車は初級のみに登場。

TIMCO TOOL CAR No. 23 / 28
DIY（日曜大工用品）チェーン、“ティムコツール”が協賛。

VANTAGE GROUND CAR No. 30 / 31
スポンサーは工作機械メーカー。初・上級に登場する。

車の整備ツールメーカー。ゼッケン00はエースの証!?

レストラン“ハモンズ”がスポンサード。2番がエース。

“コルボリン”はガソリンメーカー。三角マークが目印。

“トマホーク”オイル協賛。サイドデザインに違いあり。

スポーツ用品メーカー。唯一1台参戦の孤高のマシン。

00 01 SG8

02 03 HAMMOND'S

04 05 COLVOLINE

06 07 TOMAHAWK

51 BIRD LINE

Scoop!

全39台のデザインカーを完全紹介!!

初・中・上級で登場する車のスポンサーも解説!

Check Point 1 予選ヒート〜初級コース〜敵車の妨害を避けつつ狙え最速タイム!!

予選ヒートのルールは、「初級コースを8周完走して、その中で最速タイムを競う」というもの。決勝ヒートに残れるのはわずか4名（！）なので、このオーバルコースをいかにミスなく攻略するかが本大会の最重要ポイントとなってくるだろう。ラップタイムは当然“コンスタントに17秒台”が基本!?

他人と違うラインを覚える！　他車と性能はまったく同じなので、抜く時は後ろにはりつく必要がある。

最速ラインを走ると他車との接触は必至。人とは違う走行ラインを覚えよう。

スリップストリームも有効だ!!

Check Point 2 決勝ヒート〜中・上級コース〜真の“ストックカー”バトルを体験!!

初・中・上級コースすべてを走り、その総合順位ポイントを競う……というのが決勝ヒートのルール。運より実力が問われる。

レース巧者が勝つ予選ヒートと違い、いかに安定した走りをするかが重要。場合によっては、徹底的に相手を妨害してハメることもアリなはず。

Check Point 3 最初が肝心“ロケットスタート”で一気に相手との差をつけろ！

中・上級コースで絶対使いたいのが“ロケットスタート”だ。最初に差をつけ独走逃げ切り、となれば精神的にもかなり有利。

ブレーキを踏んだままエンジン回転を6700〜7000rpmに合わせ、スタートと同時にブレーキを離してアクセル全開。成功すればマシンがウイリー！

いきなり170km/h!

Check Point 4 選ぶべきプレイヤーカーはこの1台“Phantom Racing”MT

ちょっとでもミスるとスピン。しかし、これを選ばずして他車とのバトルには勝てない!!

41

最大出力:780ps/6800rpm
ミッション:MT
最高速度:340km/h
加速性:A
グリップ:C

予選・決勝に限らずプレイヤーに選んでほしいマシンなのが、プレイヤーカーで最速を誇るMT仕様の“ファントムレーシング”。トルクがあるぶんコーナリング操作がシビアとなっているものの、340km/hという最高速性能は予選ヒートで強力な武器となる。決勝でも、ギアドリフトをマスターしたドライバーが使えばまさに無敵。勝つならコレ!!

Check Point 5 大会必須テクニック、“ギアドリフト”は完全マスターすべし！

“ファントムレーシング”のMT仕様を選んだドライバーにぜひ覚えてほしいのがこの“ギアドリフト”走法だ。前作でも上級プレイヤーが使っていたテクニックで、減速中の時間をなるべく短くする＝結果的にラップタイムが速くなるわけだ。

4速

コーナーに入る角度とシフトダウンのタイミングが重要。超上級プレイヤーはシフト操作だけでコーナリング（アクセルはベタ踏み！）できる。

4速→2速

これぞ“ギアドリ”！

4速から2（1、3）速へシフトダウンして強烈なエンブレを起こし、ドリフトを発生させる。ブレーキは使わない。

3速

適正なドリフトアングルを維持したら、あとはアクセルワークで減速を防ぐ。立ち上がり時にカウンターステアをうまく当てれば、超速コーナリングの完成。

CHECK!! 大会に勝つためのポイントを解説！

今回の大会は、プレイヤー同士の“レーステクニックの競い合い”が一番見どころになるはず。“ただ速く走ること”が目的なのではなく、いかに“他車との駆け引きに勝つか”が大会では重視されるわけだ。各ヒートに用意されたレギュレーション（ルール）に対応した攻略は左のチェックポイントで解説したけど、結局頼りになるのはプレイヤーがこうしたレース経験をいかに積んでいるか、にある。ドライバーとしての“巧さ”を見せつつ、かつ安定した走りもできる者が勝つ……、参加しても観戦しても楽しい高レベルの大会になることは間違いない。とにかく楽しみ!!

AM2研　大崎誠のワンポイントアドバイス

最速ライン+αが鍵！

なんとこの度、「デイトナUSA 2」の大会が開かれるということでうれしく思います。今回の大会ではレギュレーションが対戦で勝敗を決めることになっています。その通り、やはりデイトナは対戦でプレイするのが一番です。そこで「対戦で勝つ」にはということで一言アドバイスさせてください。そのためにはやはり最終コーナーを極めるということです。詳しく言いますと、ベストライン以外でももう1つ速く走れるラインを見つけるということです。皆様、多数の参加をお待ちしています。

ライバル達を蹴散らせ!!

78 80 REPO FILM

似たようなカラーで参戦する“レポフィルム”は名前通りフィルムメーカーがスポンサード。

KENNEY'S BURGERS 32 35

ハンバーガーチェーンが協賛。初・上級にエントリー。

FANG AUTO 42 46

中古車販売店が協賛。初・上級にエントリーしているぞ。

EVANGELINE 53 55

ガソリンメーカー、“エヴァンジェリン”のイメージは白。

GLACIER 62 66

白と青のコントラストが映える。飲料水メーカー協賛。

DELAPARTS 68 71

協賛はカスタムカー用パーツ制作会社“デラパーツ”。

ICE LEAVES 73 77

ミネラルウォーター、“アイスリーブス”。単独参戦!?

COLVER 82 85

カジノチェーンが協賛。緑のエコカラー、目立ちます。

「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」を一気に解明!!

夏のスペシャルプログラム

第4回

理論!極論!バーチャロン!

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

エリア大会へ突入し、1カ月後の決勝に向けて盛り上がっていくに違いない今日この頃。今回は前回の機体別解説で説明しきれなかった部分の補足を行っていく。そして次回は最終回ということで、未公開の小さな情報をフォローしていく予定だ。

This Week Menu.

特別講座
- ●起き上がりのしくみ　●追い打ち解説

機体別解説
- ●バルシリーズ　●エンジェラン
- ●サイファー　●ライデン
- ●アファームドB/S

略して3ロン!

BASIC LESSON 1 起き上がり時に可能な行動を理解する

●ダウン状態とは?

近接攻撃やレーザーなど、ダメージの大きな攻撃や左ターボ攻撃などを受けると、自機が転んでしまうことが多々ある。転んだあと、自機は土煙を巻き上げげながら地面に倒れ込む。これが"ダウン状態"だ。ダウン状態になってしまうと追い打ちを入れられてしまうだけではなく、相手に行動の自由と武器ゲージの回復時間を与えてしまうことにもなる。そこで、なるべくダウンしないように戦うのが鉄則だろう。転ばされた瞬間からダウン状態ではないかという疑問があるかも知れないが、本誌では倒されたあと、起き上がるまでをダウン状態として話を進めていくので了承しておいてほしい。

●無敵起き上がりと起き上がり行動について

ダウン状態になったあとは一定時間後に自動的に起き上がる。この際、相手を自動的に捕捉するので、背後から転ばされた場合も落ち着いて行動することが重要だ。起き上がり時にできる行動はいろいろあるが、最も重要なのは何もせずに起き上がる、無敵起き上がりだ。

無敵起き上がり中は相手の攻撃をまったく受けない。そのため相手がどんな攻撃を行っていても安心だ。また起き上がったあともわずかだが無敵時間が残っているので、近接攻撃可能な距離に相手がいる場合はクイックステップ近接などで、強気に反撃を狙うのもいい。無敵起き上がりで起き上がるまでの時間は、レバーをガチャガチャと動かすことで若干短くなるが、起き上がりジャンプになりやすいので注意。起き上がりジャンプにならないためにはレバーを左右に動かさずに、上下へ動かそう。

無敵起き上がりとは別に、起き上がりから直接さまざまな行動につなぐ起き上がり行動がある。起き上がり行動は無敵起き上がりよりも速く行動できるようになるが、起き上がり行動を始めた直後から無敵がなくなってしまう。右に起き上がり行動で可能な行動の一覧をまとめたので参考にしてほしい。基本的には無敵起き上がりで起き上がり、起き上がったあとに無敵時間を利用して移動、相手の動きをさぐろう。起き上がり行動はタイムアップ負けしそうなときにイチかバチかで狙う程度にしよう。

相手に転ばされるとダウン状態に突入

ダメージの大きい攻撃や左ターボ攻撃を受けると転ばされてしまうので注意。

自機が地面に倒されてしまった瞬間。ここからをダウン状態として解説していく。

起き上がる直前に相手を捕捉する

起き上がる前には相手を自動的に捕捉する。起き上がり後に死角に入られた場合は、無敵時間が切れる前に相手を捕捉すること。

起き上がり行動は無敵がない

起き上がり行動は即座に無敵がなくなってしまう。無敵起き上がりが基本だ。

起き上がり近接攻撃はダウン中の自機の真正面に攻撃を出すので意表を突ける。

起き上がり行動可否一覧

可能な起き上がり行動
- ●立ちショット
- ●ターボショット
- ●ジャンプ
- ●通常近接攻撃
- ●ターボ近接
- ●小ジャンプ近接
- ●クイックステップ近接
- ●ガードリバーサル近接

不可能な起き上がり行動
- ●歩き
- ●ダッシュ
- ●旋回
- ●しゃがみショット
- ●しゃがみターボショット
- ●ガード
- ●クイックステップ
- ●しゃがみ近接

【電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム全国大会98「夏期特別戦闘指令　電弐號作戦」予定】全国のセガ関連アミューズメント施設400店舗で繰り広げられた熱い店舗大会を勝ち抜いた者たちによる"エリア大会"がいよいよ8/30、9/6に行われる（全国AM施設36店舗）。そして9/27には、東京蒲田PIOにて67名による"全国大会"が開催予定だ。要注目！

BASIC LESSON 2 追い打ちに使う攻撃を考える

●ダメージの大きな攻撃で追い打ちを入れるのが基本

相手をダウンさせた場合、1発だけ追い打ちを入れられる。さまざまな攻撃で追い打ちを入れられるが、追い打ちのダメージは元のダメージに比例するため、なるべくダメージの大きな攻撃で追い打ちを入れよう。ただし追い打ちで入るダメージは通常より少ない。タイムアップ負けしそうなときなどは、武器ゲージを温存したまま追い打ちを入れず、相手を早く起き上がらせて、大ダメージを狙うというのもひとつの手だ。武器ゲージを温存したまま追い打ちを入れたい場合は、近接攻撃による追い打ちを狙おう。近接攻撃は武器ゲージを使わない上にダメージが大きいので、自機の追い打ちになる近接攻撃は確実に覚えておこう。追い打ちになる近接攻撃は相手の足元を攻撃するものに多いので、各自で探してみてほしい。またダウン攻撃は特に大きなダメージを与えられる。しかしダウン攻撃の出が遅い機体の場合は、相手の反撃を受けやすい。よってダウン攻撃の発動が遅い機体の場合は、ダウン攻撃による追い打ちは控えたほうが無難だ。またシビレや機動力低下、武器封印効果など、特殊効果がある攻撃で追い打ちを入れても、特殊効果はないので注意。

ダウン攻撃はダメージ大

ダウン攻撃は非常にダメージが大きい。相手の反撃に注意しながら使うこと。

特殊効果はナシ

特殊効果のある武器で追い打ちを入れても、特殊効果は得られない。

追い打ちは相手がダウン状態になってから

追い打ちは相手がダウン状態のときにしか入れられない。相手を倒した場合でも、倒してからダウン状態になるまでの間に攻撃を重ねても追い打ちにはならない。また、起き上がりが始まったあとに攻撃を重ねても、無敵起き上がりで起き上がられた場合は無駄になってしまう。確実に追い打ちを入れるためには、相手がダウン状態に入った瞬間に攻撃を重ねること。特に相手を遠距離で転ばせた場合は、タイミングが取りづらいので注意が必要だ。距離に左右されるので一概にどのタイミングとはいえないが、確実に追い打ちを入れるタイミングは覚えよう。

遠距離の場合は発射するタイミングに注意。

吹っ飛んでいる相手に攻撃しても無駄だ。ダウン状態まで待って追い打ちを入れよう。

Vアーマーは通常時と同じだけ削れる

追い打ちでもVアーマーは通常時と同じだけ削れるので、ライデンやドルドレイなど、攻撃を弾き返しやすい機体が相手の場合は、Vアーマーを削る攻撃で追い打ちを入れるのも重要だ。これらの機体を相手にしている場合は、ラウンドの前半にVアーマーを削り、後半はダメージが大きい攻撃で追い打ちを狙うなど、細かな戦略も考えたい。

追い打ちでもVアーマーを削れる。Vアーマーとダメージ、どちらが得かを考えよう。

●機体別に考える効率の良い起き上がりの攻め方

機体によっては単純に追い打ちを入れるよりも、次なる攻撃への布石を敷いておくことも重要だ。そこでここでは機体別の起き上がりの攻め方の一例を紹介しよう。近距離の場合と遠距離の場合と2つに分けてあるので、距離に合わせて使ってみよう。この他にも相手の機体に合わせた攻撃方法などがさまざまにあるので、自分なりの効率のいい起き上がりの攻め方を探してほしい。

相手のダウン中に全アーマー剥離。これも起き攻め？

機体名	近距離	遠距離
テムジン	ダメージ重視なら出が速いダウン攻撃を。左ターボLWを重ねて視界を奪ってから近接攻撃を狙うのもいい。	ダッシュ近接CWによる追い打ちがベスト。Vアーマーを削るなら前回紹介したしゃがみ左ターボLWを。
ライデン	ダッシュ近接CWや、ダウン攻撃を当てよう。左ターボLWで起き上がり時の攪乱を狙ってもいい。	間に合うなら右ターボRW。レーザーもハーフキャンセルで。起き上がりにはLW系攻撃から左ターボCWを。
グリスボック	前方向スライディングLWが安全。起き上がりのことを考えて、後スライディングLW（RW）を置いておこう。	LWが安全？ 間に合うならジャンプ右ターボRWを狙うのもいい。起き攻めにはLWからしゃがみCWを使う。
サイファー	Vアーマー狙いなら、空中ダッシュ近接。ダウン攻撃は早めに出すこと。しゃがみ近接CWでもいい。	弾速が速く、爆風で起き上がり攻撃も防げるしゃがみ右ターボCWが安全。起き上がりにはLW系を撒こう。
アファームド B	ダブルロックオン状態なら近接CWかターボ近接CW。しゃがみCWも当たる。起き上がりには左ターボLWを。	ダッシュ近接CWが追い打ちになる。しゃがみ（右ターボ）LWもアリ。その後、しゃがみ左ターボCW。
エンジェラン	しゃがみLWなら近接間合いの内外にかかわらず決められる。そのあとを考えるなら何もせずに離れるべきか。	しゃがみRWで追い打ちを入れる。そのあとは右ターボLWでコンビネーションの仕込みを行いつつ移動する。
ドルドレイ	前スライディングLWやCWで削っていく。起き上がりにはしゃがみRWを重ねて相手へのプレッシャーに。	しゃがみRWが安定している。Vアーマーも削れるし、お得な攻撃だ。数発撒いて起き攻めにも使おう。
フェイ-イェン Kn	出が速いダウン攻撃で追い打ちを入れたい。間に合わない場合は右ターボRWや左ターボCWで確実に。	右ターボRWで確実にダメージを与えたい。ハイパー化後は左ターボCWで視界を奪いながら接近しよう。
バル・シリーズ	E.R.L.を切り離すチャンスだが、状況によってはターボ近接RWキャンセルから攻めていくのも○。	ジャンプで右腕E.R.L.を切り離し、リフレ2の用意を。そのあとはマインを出しつつ動向を見よう。
アファームド S	ダウン攻撃は出が遅い。しゃがみRWやダッシュ近接CWが当たる。起き上がりには左ターボLW（CW）。	右ターボCWやしゃがみLWが基本。起き上がりにはしゃがみ(右ターボ)LWを重ねてプレッシャーをかけろ。
スペシネフ	ダウン攻撃が速く、かつ安全。一応ダッシュ近接CWを当てることも可能。起き上がりはダッシュで攪乱。	しゃがみ右ターボRWで追い打ちを。Vアーマーを削るならCW系。起き上がる前に(右ターボ)LWを置こう。

※文中のLWはレフトウェポン（左トリガー入力）を、CWはセンターウェポン（両トリガー入力）を、RWはライトウェポン（右トリガー入力）を、それぞれ表している。

理論！極論！バーチャロン！「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」を一気に解明!!【第4回】

XBV-819-TR バルバドス
BAL-BADOS

機体別解説 バルバドス Vol.2 特集！

ピラミッドケージ詳細報告 No.1

前回説明した連係陣を使い、そつなくマインをばらまきつつ、ハーフキャンセルで適度にE.R.L.で攻める。こうなればそこそこ勝てる試合は可能だ。だが、さまざまな兵装を持つバルバドスのパイロットなら、そのすべてを駆使して魅せる試合をすることも目指したい。中でも敵を閉じ込めるピラミッドケージは最高の魅せ技だ。ぜひうまく使いこなしたい。そこで今回はピラミッドケージに関する情報を集めてみた。確実に使いこなすための糧としてほしい。

相手を閉じ込めて、目の前で挑発する。攻撃ばかりが相手を倒す手段ではない。

ピラミッドケージの仕様報告 No.1 ピラミッドケージ時のE.R.L.配置

最初にピラミッドケージ（以降ピラミッド）の特徴から覚えていこう。基本的には相手をピラミッドに入れた場合、相手は一定時間外へ出られない。さらに内側からの攻撃も外には出ないというのが、ピラミッドの性質だ。だが、隆起のあるマップでは、完璧に入れても閉じ込められないことがある。そのため、マップを見て使用を判断したい。次に意外に知らない人が多いピラミッド完成後のE.R.L.配置。完成後は右図のように配置されている。配置の順番は常に一緒だが、時折ずれることがある。そのため、一度攻撃しないとそのときの配置はわからない。閉じ込めたら、敵機に一番近いところのE.R.L.で攻撃するが、武器チェンジを行ってさらに効果的に攻撃しよう。なお、ピラミッド中もE.R.L.による攻撃が可能だ。ただし、CW系統の攻撃を行ったり、E.R.L.の残弾数が切れた場合、そのE.R.L.がピラミッドから離れてしまう。その時点で拘束能力がなくなることも覚えておこう。

ここからはリングで。マインで攻撃しても、地面に激突してしまう。

ここからは普通にマインを連射しておくのがベストな攻撃方法だ。

属性をⓂに切り替えて、転がるマインで攻めてもいい。

転がるマインは非常に避けづらい。とりあえずならこれで。

ピラミッドケージの仕様報告 No.2 不完全ピラミッドを避けるためには？

不完全ピラミッドとは、相手を閉じ込める能力に欠けるピラミッドのこと。これはピラミッド発動後にE.R.L.が戻ってくるような状況で起こる。一例を挙げよう。右脚以外の3つのE.R.L.を切り離し、そこから前斜めスライディングCWをハーフキャンセルで右脚のみ出し、CWゲージが満タンになった段階で発動する。この連係では、たいていE.R.L.が帰還しているときに発動するため、ピラミッド形成中に右脚E.R.L.が戻り、不完全版ができてしまう。この不完全版には、無効力なケースや拘束能力はないが相手の攻撃だけを封印するケースの2種類があるが、どちらになるかはまず判断できない。ただ、この不完全版はコマンド入力をE.R.L.が戻ってくる瞬間に行えば、一度収納されてもE.R.L.がピラミッドに移動し、完全版が形成される。不完全なものを作らないためにはコマンド入力のタイミングにも注意しよう。

下準備OK！
とりあえず、両腕と片脚のE.R.L.を設置してから、前斜めスライディングCWを出そう。

早めに入力
CWゲージが満タンになった瞬間に発動。するとこのとおり。

不完全版
3つしかないためか、拘束能力がまったくない。

戻りと同時に！
いいタイミングで発動すれば、4つのE.R.L.で囲んでくれる。

完全版
こちらは普通のピラミッドと同じ状況が生まれる。

ピラミッドケージの使用例 安全な連係を知ろう

上記の入力を守っていても、不完全ピラミッドができることもある。例えば、両脚を設置して後ろダッシュCW後にピラミッドを発動した場合、見た目にはちゃんとピラミッドが形成されるが、拘束能力はおろか攻撃も封印できない。このようにいくつかの連係から発動したピラミッドは、もともと不完全版になってしまうパターンが存在する。もとから不完全になるパターンはピラミッドの頂点となる右腕E.R.Lが戻ってくる連係で起こりやすい。なお、どの連係が不完全を生むかどうかは次回でまとめて報告する予定だ。とりあえず、確実に完全版ができる連係は前回でも説明した両腕を切り離し、そのあとしゃがみCWで攻撃し、CWゲージが満タンになった段階でコマンドを入力する連係。オーソドックスだが、戻りに発動した場合も発動タイミングには注意すれば問題なので、実戦で使うならやはりコレだ。

成功例

腕E.R.L.を離す
まずは片腕を離し、攻撃しつつ、しゃがみCWの用意を。

しゃがみCWがHIT！
しゃがみCWが当たったら、もう片方も外して発動準備！

発動！
ダウン中にうまく発動すれば、捕獲率も高まる。

失敗例

両脚を離しておく
まずは下準備。両脚E.R.L.を外して置く。

後ろダッシュCW
準備ができたら後ろダッシュCWを出し、すぐに発動。

不完全版！
発動したものの、相手は拘束能力はないので意味はなし。

【お詫びと訂正】サタマガVol. 24の「オラタン」の記事中、いくつかの間違いがありました。P187のフェイ-イェンKnの記事の中で、二段攻撃の表中、しゃがみ右ターボLWからは左ターボLWが「○」になっていますが「×」に、LWが「×」になっていますが「○」でした。以上、お詫びして訂正します。

難解系多機能システムを使った BAL-BADOS Advanced Tactics Plus!

前回同様に、ここではバルバドス特有の戦術や、対戦で有効な項目をピックアップして紹介していく。今回はE.R.L.設置後の戦い方などを中心に解説しよう。

●右脚E.R.L.って置いてます?

右脚E.R.L.を外し、属性を変えて使われることは少ない。だが、使い方次第でも新たな戦力となる。まずはⓂ属性での攻撃特性から覚えていこう。属性変化後のしゃがみ攻撃は転がるマインが一気に放出される。近づいたところで一気に放出するなど奇襲攻撃にも効果的だ。次に後ろスライディングRWは転がらず、浮遊して相手を追っていく特殊攻撃で、鋭角に曲がることもあるほど誘導性が高い。後ろ斜めスライディングRWは一度の攻撃で4個の転がるマインが射出される。マインの威力が右脚中もっとも高く、弾速も速い。後ろと斜めは足の速い軽量級はもちろん、重量級には非常に有効だ。それぞれの特徴を生かしてうまく使い分けていこう。なお、前方向スライディング攻撃は撃ち出す数が少なく、硬直時間を作ってまで出す価値はない。

右脚E.R.L.を設置

間隙をぬって右脚E.R.L.を設置し、同時にスタートボタンで属性変更しておく。すぐに移動できるようにしておこう。

後ろスライディングRW
一気に転がるマインが出てしまうので、E.R.L.がすぐに戻ってきてしまうのが難点だ。

しゃがみRW
特殊なマインが撃ち出される。空中を浮遊するので、ジャンプ主体の機体にも効果的。

後ろ斜めスライディングRW
攻撃力があり、弾速が速いことが特徴。近づいた時に打ち込めば、かなりのダメージを期待できる攻撃だ。

●リモートE.R.L.をフル活用せよ!

切り離したE.R.L.を使った戦術を紹介する。まず、設置するE.R.L.は右腕で、置くところは開けた場所がいい。なければ設置後に即ジャンプして高い位置へ置く。設置が終わったら、残ったE.R.L.で牽制しつつ、とにかく配置したE.R.L.を相手の背中側へくるように動く。E.R.L.が相手の背後にきたら、背後からリングレーザーで攻撃を仕掛ける。この死角からの攻撃は簡単には回避されない。相手がこれを嫌って回避行動を取ったら、今度はⓂに切り替えてマインで追撃する。逆に相手が向かってくるようなら、Ⓜに切り替えたままジャンプダッシュで攻撃を回避しつつ、前ダッシュRWで反撃に転じる。このように背後からの攻撃で相手をパニック状態にし、主導権を握ることこそがこの戦術の狙いなので、相手とE.R.L.の位置を考えながら行動しよう。

E.R.L.の活用例

腕E.R.L.は上からの攻撃が基本だが、脚E.R.L.の場合は見にくい場所に隠しておき、相手が接近してきたところに一気にマインをばらまくなどの奇襲を仕掛けるといい。

見にくいところに設置! → **全弾発射!**

空中に設置!
設置後のジャンプ使って高い位置にE.R.L.を設置。

時にはリングで!
相手の死角なら、リングレーザーでバリバリ削ってやれ!

離れたらマインで!
回避行動にはマインへ切り替えて、大量生産モードへ。

●リフレクトレーザー2 活用続報

リフレクトレーザー2系統の発動条件は、ジャンプで腕が切り離されていて、さらに切り離してある脚の属性がⒷであることが前提となる。リフレ2の場合、さらにジャンプで切り離したE.R.L.の属性がⒷでなくてはならない。二段リフレクトレーザー(以降二段リフレ)はジャンプで切り離したE.R.L.の属性がⒷでなくてもよく、切り離している両腕のどちらかがⒷなら問題ない。例えば空中で左腕を外し、地上で右腕を外したとする。そしてしゃがみCWを出したあと、ジャンプ右ターボRWを入力しても二段リフレが発動するというわけだ。スタートボタンを押す手間が1回省ける程度のことだが、知識として覚えておこう。この他にもいろいろと強力な要素が組み込まれているリフレ2。全国大会でも主力兵器となることは間違いない。

リフレ2発動例

リフレ2系統の攻撃は、しゃがみCWなどのE.R.L.攻撃に割り込めるが、空中に設置したE.R.L.が攻撃してしまっては発動できない。当たり前のことだが忘れがち。

空中で置いても……
ジャンプで切り離しておいても……。

失　敗
攻撃で使っては元も子もない。

ジャンプ左ターボLW
ジャンプで左腕E.R.L.を切り離したのなら……。

逆側のE.R.L.攻撃なら…
切り離した逆側をハーフキャンセルで出す。

発動できる!
攻撃に参加していないので、しっかりと発動できる。

●水中用バルシリーズ バルバロスに関して

バルバドスとの相違点を簡単に説明すると、まずほとんどの近接攻撃の威力が1割増しされている。さらにダッシュ移動も多少速くなっている。この2つは非常にありがたい。この他にダッシュ近接がとんでもない動きをするなど、お笑いの要素も満載されている。すべてにおいてバルバロスのほうが上……かもしれない。

近接がちょっと 強い!
見た目にはまったくわからないが、近接攻撃の威力が少し高まっているのだ!

ダッシュがちょっと 速い!
気になっていた脚回りの強化はかなりうれしい。特に空中ダッシュの速さはグッド!

とにかく スゴイ!
めちゃくちゃな動きのダッシュ近接は、他の機体を使っている人でも必見!

※文中のLWはレフトウェポン(左トリガー入力)を、CWはセンターウェポン(両トリガー入力)を、RWはライトウェポン(右トリガー入力)を、それぞれ表している。

SGV-417-L エンジェラン
ANGELAN

機体別解説 エンジェラン Vol.2

天使化を羽化と言わないでね

エンジェランには特殊技として、背部から羽を展開させることができる（以後“天使化”と記述）。方法は、両レバーを内側へ倒した状態でスタートボタンを押せばいい。このとき、機体は静止状態が条件だ。それに近接攻撃発動距離ではガード動作になってしまうため、これもダメ（起き上がり時なら可能）。入力が完了すると、自分からキャンセルすることはできず、羽を展開している約4秒間はまったくの無防備状態となるため、無造作に行うのは危険極まりない。

発動させると体力が半減する。連続入力も可能だが、体力がなくなるだけだ。

Basic Lesson

●移動速度と移動距離の大幅な向上

天使化を行う最大のメリットとして、移動能力の向上が挙げられる。天使化の前と後では移動速度が明らかに変わり、通常移動ではモゾモゾしていたエンジェランが嘘のようにキビキビ動いてくれるのだ。ダッシュ行動時にも移動速度と移動距離がアップしているため、漕ぎ入力を行うとステージの端から端までは一瞬で到達できる。ただ、ここまで能力が激変すると、操作感覚の違いが問題となってしまう。こればかりは慣れるしかない。対CPUの序盤戦などで練習しておくこと。

ちなみに天使化は、旋回速度、ジャンプの速度と高度、武器系統（攻撃力やゲージ消費量やゲージ回復速度）などには影響がないようだ。

ex.前ダッシュ → 向上しすぎ！

前ダッシュで検証した結果、ダッシュ速度は約1.89倍に、ダッシュ距離は約2.00倍にも向上する。ステージを対角線で移動するにも、1回の前ダッシュのみで行えるわけだ。

●ターボ近接攻撃の性質変化

どのターボ近接攻撃も、ヒットさせればダメージを与えられるだけでなく、同時に相手の体力を吸収して自分のものにできる。ガードさせると体力吸収はできないが、相手をダウンさせずにシビレた状態へ持ち込める。使用する機会があるなら、発動距離が長いうえにダメージと吸収率の効率がいいCWを使おう。

[各トリガーとダメージ&吸収量の関係]

	ダメージ	吸収量
LW	38.9	56.6
CW	44.8	65.3
RW	26.4	38.4

※テムジンに対してヒットしたダメージと吸収量を、複数回行って平均値を算出。単位は%。

LW 左トリガー　CW 両トリガー　RW 右トリガー

Advanced Lesson

●天使化を行うタイミング

入力から行動可能までに時間がかかるため、安全を確保してから天使化を行いたい。一番安全に行えるのは、相手のダウン時だ。中距離以遠で右ターボCWやしゃがみ左ターボRWなどがヒットしたら、すかさず入力しよう。天使化を行うときは、そのほとんどが相手を倒しに行くときになる。なるべくなら続けて攻撃に転じられるケースに行いたい。

相手のダウン時に！

ヒットと同時に入力開始。ダウン確認に時間を使うのは惜しい。

左ターボCW後に！

氷壁に隠れて天使化するお色直し。隠れるよりは重なりながら行おう。

●ターボ近接の狙いどころ

天使化で減少した体力は相手から補いたい。恵まれた機動力を駆使して、近距離（地上でも空中でも可）で相手の背後に回り、右ターボRWで凍らせよう。その後素早く近接間合いに入り、ターボ近接CWで攻撃する。手順が遅れてガードされたら、シビレた相手に左ターボRWで攻撃だ。

右ターボRWを決めてから……

ターボ近接攻撃後に相手がダウンしていなければ、すかさず左ターボRW（LW）を決めよう。

●20秒間にどんな行動をすればいい？

天使化は行動可能になってから20秒が経過すると、羽が収納されて元に戻ってしまう。そこで天使化状態の20秒間は、とりあえず動き回ることがベスト。相手がこちら側を見失っているようなら、ターボ攻撃を重ねて連係を作ろう。自分が天使化慣れしているなら近距離に踏み込み、ターボ近接を狙うのも手だ。

立ち止まるな！

多彩な漕ぎ入力を駆使して、相手から捕捉されないように動き回り攻撃チャンスをうかがう。

検証！ 羽展開時に無敵時間はあるのか!?

結論からいうと無敵はない。ただし、羽展開時にバリア状のもの（フェイ-イェンKnのビームリボンと同等？）が形成されるため、ヒットしてもダウンしたりひるんだりしない攻撃なら無効化できるようだ。バリアが形成されるのは羽が展開されたときで、羽の出がかりに攻撃を受けるとダメージを受け、天使化をキャンセルされてしまう。

結論 無敵はない!!

RVR-42 サイファー
CYPHER

機体別解説 サイファー Vol.2 変形を使ってみよう

2段ジャンプ中スタートボタンで戦闘機形態に変形できるサイファー。前作のバイパーII時代からの夢だったこの特殊な攻撃形態だが、使いこなすことは難しい。

まず、操作方法が多少変わることに気をつけたい。レバー前で下降、レバー後で上昇、そして、前斜め後ろ斜め（左右方向は同じにすること）に両方レバーを入れると、同高度で横にスライドするように動くことができる。また、ターボボタンを押すことでいわゆるホバリングが可能だ。レバーを前後に入れれば旋回できるのは通常と同じだが、旋回速度が落ちているため、相手の動きを読みつつ逆旋回（相手が消えた方向とは逆方向へ旋回すること）を使うといい。

対CPU戦の序盤などで、まずはこの独特の操作感に慣れることから始めてみよう。

ホバリングを使いつつ、適度な高さを保っての攻撃が基本。左トリガーが4分裂のホーミングビームになるのは心強いかも？

武器をある程度使用してからでも発動可能な特攻。緊急回避にも使える。

変形のメリットは

変形することで機体がコンパクトになるため、ある程度攻撃が当たりにくくなる。さらに、LWが4分裂のホーミングビームに変わり、CW共々心強い。さらに、地上でのボム系攻撃の影響を受けにくいので、攻防両面に役立つ。反面、時間が限られているうえ、着地を狙われやすい、旋回&移動スピードが遅いなどの欠点も……。

スペシネフの左ターボ系の封印を食らっても、変形すれば攻撃が可能になることもメリット？

スピードの低下は、特攻で補うのもアリ。変形→特攻よりも当てられる確率は低下するのだが。

使いどころは…

「ここで必ず！」という使用ポイントはないが、障害物の後ろに隠れている相手をいぶり出したり、ライデンの左ターボCWなどのネット系攻撃を避けるために変形したり、相手のダッシュ攻撃を2段ジャンプで回避したあとなどに使うといいだろう。

ライデンのネット攻撃からの連係を回避しつつ、変形→攻撃。

地面に接触かスタートボタンで解除しつつの近接もアリ。

機体別解説 ライデン Vol.2 全アーマー剥離で攻める

ジャンプ上昇中スタートボタンでライデンはその外部装甲をすべて強制排除し（この時点で残り体力は約1/10となる）、大幅なスピードアップを果たす。戦況があまりにも一方的になりすぎたり、動きの速い相手に追いつけないようなときは、これで一気に相手に近づくのも、戦局の打開にはいい手段だ。しかも、発動時点でわずかながら無敵時間が存在し、避けにくいスペシネフの右ターボCWなどをかわすことも可能。だが、ダッシュ距離、スピード共に通常の倍以上になるため、慣れないうちは相手の攻撃に突っ込んだりするかもしれない。軽量級の機体でスピードに慣れておくのもいいかも……。ステージの広さも考えて使え。

体力は1／10だが動きは軽く!!

脱いだら…

基本的には通常の連係が有効だが、レーザーキャンセル前ダッシュは、レーザーの中を進んでいく状態になるため、相手の攻撃を消してくれるバリアの代わりになる。また、通常ではなかなか狙いにくいダッシュ近接も、このスピードを生かして相手の虚を突いた使い方が可能だ。バーティカルターン後に旋回を入れつつ狙ってみるといいだろう。また、もともとダッシュ旋回の性能がいいので、ダッシュ中は相手の動きをこれで捕捉しよう。

機体別解説 アファームドB/S Vol.2 一定時間性能アップの効果

1コイン中1回、2段ジャンプ上昇中CWとちょっと特殊な発動条件のうえ、なぜか下降スピードが遅くて使いにくいこの特殊技。使い道はサイファー同様決定的なものはないが、本気で相手を追いかけ回す気があるならリスクを承知で相手を転ばせたあとなどに使おう！

ジャンプの下降中を狙われそうなときに……。

使って着地タイミングをずらせるという大道芸も。

調べてみました 性能アップのメリット

発動中はダッシュ性能と攻撃力の上昇、被弾ダメージが減少。右はライデンの右ターボCW被弾時のもの。

性能アップ前

性能アップ中

※文中のLWはレフトウェポン（左トリガー入力）を、CWはセンターウェポン（両トリガー入力）を、RWはライトウェポン（右トリガー入力）を、それぞれ表している。

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL

FLAT OUT!

LAP. 18

「セガラリー2」から半年あまり、あのAM分室の新作がついに明らかになった！またレースもの？　いやいや、今度はあの人気SF映画をフィーチャーした3Dシューティングだ。今回はイメージCGだけだが、その第一報をお届けしよう。

あのAM分室が贈る この冬、最大の話題作!!

スターウォーズ トリロジー・アーケード

日本国内はもちろん、世界的に人気のあるSF映画といえば、誰もがその筆頭として挙げる「スターウォーズ」シリーズ。1977年の公開以来、20年経った今でも熱狂的なファンが世界中に存在するという、まさにSF映画の金字塔である。そして、その「スターウォーズ」をモチーフとし、現在、この冬リリースに向けて開発されているのが「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」だ。

ゲームスタイルは３Ｄシューティングだが、本作の最大の特徴は、何より全９話からなる映画から、俗に「スターウォーズ・トリロジー」と呼ばれる３部作、『新たなる希望』『帝国の逆襲』『ジェダイの復讐』を徹底的にフィーチャーしている点。大迫力の３Ｄシューティングを楽しみつつ、その３部作の名シーンを誰もが手軽に体験できるのである。

STAR WARS TRILOGY ARCADE

●セガ●今冬稼働予定●3Dシューティング●MODEL 3 基板

AM分室佐々木氏より

AM分室は9月からAM12研に。今後にご期待ください！

「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」は「スターウォーズ」の世界の魅力を存分に堪能していただけるよう、いろいろなアイデアを盛り込んでいきたいと思っています。そして、AM分室が培ってきた高いクオリティのリアルタイムCG映像と迫力のサウンドで、まさにスターウォーズゲームの集大成と呼べるものを目指し、現在鋭意制作中です。ゲームはエピソード4、5（帝国の逆襲）、6（ジェダイの復讐）をモチーフにしており、それぞれ特徴的なシーンを再現し、プレイヤーが映画の主人公になりきれるようなゲームになっています。Xウィングでタイファイターを撃墜する、スノースピーダーでATATの足をくぐり抜ける、そしてライトサーベルでダース・ベイダーと闘う……ファンの永年の夢が今、かないます。スタッフ一同、これからもより楽しい！すごい！ゲームをどんどん作っていきたいと思っていますので、これからも応援をおねがいします！

STAR WARS TRILOGY ARCADE

『STAR WARS』は今、真のエンターテインメントに……

ゲームは、映画に登場したスペースシップに乗り込み、敵を撃墜していくというものだが、X-ウィング以外の機体も登場する予定だという。また、シューティングシーンでは、自ら機体を操る必要はなく、単にサイトを合わせて打つだけというシンプルな内容となり、操作に気を取られない分、迫力ある演出をじっくりと味わえるように配慮されている。

気になるステージ構成だが、映画3部作の中からもれなく1ステージずつ＋αになる予定。その中で様々なイベントによる分岐や、ドラマチックな演出がふんだんに盛り込まれるというから、映画、ゲームファン問わず、この冬待望のタイトルとなるだろう。

MODEL3によるこれらのモデリングCGのハイクオリティな質感は映画さながら。ゲーム中、プレイヤーは特定の人物に固定されないため、X-WINGだけでなく、その他のスターシップでの戦闘を楽しむことができる予定だ。

4年前MODEL1基板で表現された「STARWARS」の世界

「スターウォーズ」をフィーチャーしたゲームは数多いが、4年前、セガ（開発はAM3研）からリリースされた同名のタイトルも記憶に新しい。ボードはMODEL1を使用しており、これも3Dシューティングだが、1Pがパイロット、2Pがガンナーという協力プレイが可能だった。

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL FLATOUT!

EVENT REPORT

ワールドラリーカーズフェア1998開催！

今年で3回目を迎える真夏のラリーイベント『ワールドラリーカーズフェア』が、8月16日、東京ベイサイドスクウェアにて開催された。会場には全国各地からラリーファンが集結。往年の名車から最新マシンが多数展示されたほか、レプリカカーやプロラリードライバーによるデモランが行われ、ラリーの世界を身近に感じることができる貴重なイベントに来場者は満足した様子だった。特に藤本吉郎、片岡良宏、桜井幸彦氏らによる本物の走りに会場は大いに盛り上がった。

レプリカカーが多数集結!!

自動車メーカーやパーツメーカーによる展示以外にも、個人で作り上げた新旧のレプリカカーがズラリ。

来場者が展示されたレプリカカーを審査し、投票で優秀者を決めるコンテストも行われた。

展示だけではなく、デモランを行う強者も。

プロドライバーによるデモラン!!

片岡氏はグループAランサー（Evo.Ⅲ）で激走。サファリ仕様がまたカッコイイ。

全日本ラリーを5回制した桜井氏はインプレッサでデモラン。

藤本氏はチャイナラリーで最後を飾ったST205セリカを駆る。来年はぜひカローラWRカーで！

Information from AM分室

お待たせいたしました。AM分室の次回作は「STAR WARS TRILOGY ARCADE」!!!

初公開から20年以上経つ今でもSF界の頂点に立ち続けるこの作品を、AM分室なりの切り口で仕上げております。

開発はまだまだ20％といったところですが、この冬の発売にむけてチーム一丸となって取り組んでおります。今後のリポートにご期待ください。

お便り・質問大募集!!

本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集中！　AM分室に関することなら何でもOK！　下のあて先まで送ってほしい。

【あて先】〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

今週の

箱崎の母的占い

8/28(金)〜9/10(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「少女革命ウテナ　いつか革命される物語」から御影草時さん。9月15日生まれのおとめ座。迷いで最後には何も手に入らないという暗示が……。せっかく途中まではいい調子なのに、もったいない。それに恋愛運も乱れています。この時期のあなたの場合、心の乱れ＝運気の乱れ。ここ一番では深呼吸してみて！

金運	まったく問題なし。
健康運	肩こり、頭痛に注意！
仕事・勉強運	平常心を忘れないで。
愛情運	つまらない喧嘩が絶えなそう。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子 押してもダメなら引いてみな。今やっていることと正反対のことにトライしてみると、案外うまくいくかも。決して熱くならないこと。

女の子 引き続き体調には気をつけましょう。今元気な人は朝、早起きして散歩に出かけてみることです。何かいいことが起こりそうな予感……！

あなたに対する評価がはっきり出る週と言えるでしょう。"いい"も"悪い"もそれが周囲が思っているあなただということを覚えておいてね。難しい問題は後回しにしないように！

幸運の鍵は紺、救急箱、隠れた場所の整理整頓。この時期、新しいことを始める人は最初の状態をしっかりとメモにとっておきましょう。

おうし座 4/21→5/21

男の子 食生活を見直せば今年の夏は健康に過ごすことができるはず。特に飲物にこだわりましょう。身体のほとんどが水分なんですから。

女の子 積極的に年下の面倒を見てあげるといいことが起きます。その時は遊んだ時間と同じだけ休憩を入れること。毎日、昼寝をしましょう。

本当に欲しいものは何ですか？　あなた自身は忘れているかもしれませんが、たくさんの人がいる所ではあなたの運気は逃げていってしまいます。時間や日にちをずらしましょう。

幸運の鍵は紺、タイマー、四角いもの。旅行先で「一夏の恋」が体験できるかも……。作った思い出はきっといい思い出になりますよ。

ふたご座 5/22→6/21

男の子 自分の意見をはっきり言うのはいいのですが、周りの意見もよく聞かないとただのわがままと取られますよ。でも遠慮は損ですからね。

女の子 身につけた知識や技術が高く評価される時期。だから何事にも手を抜かないこと。がんばっただけ、いろいろなものを手に入れられます。

そろそろ「疲れてきたな」と感じている頃じゃないですか。ゆっくり休みたいと思っていると、なぜか忙しくなるんですよね。とりあえず、スケジュールを調整して休みを取りましょう。

幸運の鍵は明るい黄緑、枕、中央に位置すること。出かける時には、荷物をできるだけ軽くまとめるようにしましょう。疲れないようにね。

かに座 6/22→7/22

男の子 恋愛運がいい調子。時間が空いているのなら、彼女に連絡を取ってバンバンデートに行きましょう。あまりお金がかからないところにね。

女の子 できるだけ今よりも状態が悪くならないように努力してください。もう少しすると、追風が吹いてくれるかも。それまではしっかり！

お昼から夕方、太陽が沈む前までがあなたのラッキータイムです。ただし、予定していた以外のモノまで舞い込む危険性も。いらないものはいらない、とはっきり断ることが大事です。

幸運の鍵は赤紫、携帯ゲーム、広い道を行くこと。あなたが好きな音楽のかかっている喫茶店は、あなた自身の運気を上げてくれますよ。

しし座 7/23→8/22

男の子 自分のペースを守ってがんばりましょう。他人に合わせる必要はないのです。さもないと最後までその調子になってしまいます。

女の子 企ては見事成功するはず。今あなたは、いつもより勘が鋭いようですね。危険も自然に回避しています。思いっきりいきましょう。

細かい用事で時間がさかれ、大切なことに時間がかけられない、なんてことにならないように。あなたがうまく指導すれば少しずつうまくいくはず。ちょっと根気がいりますが……。

幸運の鍵はチョコレート色、テーマソング、横になること。突然のハプニングに備えておいたほうがいいかも。何が起こるかわかりません。

おとめ座 8/23→9/23

男の子 無駄なことに体力を使わないこと。いくつものことを同時進行できないタイプなのですから。もっと1つのことに集中しましょう。

女の子 より美しく、向上心を持つことによってあなたは劇的に進化するでしょう。まずは、自分の周りからきれいにしていくことですね。

自分が得意としているものがそれぞれ絶好調になってくれます。特に、運動をしている人はこの夏あなたを守護し、育ててくれるモノが側についてくれるようですね。周囲の人を大切に。

幸運の鍵は赤系、ちょっと暑いぐらいの日差し、平らな場所。自分の中で何かに決着をつけることがあるのでは？　テレずに行動して！

てんびん座 9/24→10/23

男の子 ごまかしても、いつかはバレてしまうんです。傷がひどくならないうちに助けを呼びましょう。もう少し早かったら何とかなったかも。

女の子 ちょっと乱雑ではありませんか。あなたならそれを手にした時、どんな感想を持ちますか。よく考えてから再スタートを切りましょう。

宿題を抱えている人は、他人の力を借りてでも今すぐ片づけてしまうことが吉。まだ日数に余裕のある人は友達と勉強会、父母の人は子どもの宿題をいやがらずに手伝ってあげて！

幸運の鍵はショッキングピンク、クッション、時計を見やすい位置に変えること。飲み物を常に側に置いておくと集中できるはずです。

さそり座 10/24→11/22

男の子 友達に優劣をつけないでください。みんなそれぞれいい部分があるのですから。あなたの価値観だけでその人を評価するのは失礼です。

女の子 不確かな愛……。彼がいるならいるで悩みがつきないようですが、たとえいなくても悩むことはありません。あまり考え込まないで。

短期間の習い事、通信教育物に縁がありそう。興味を持ったものだったら、一度試してみてもいいのではないですか。また、人との会話に失敗が多くなる時期でもあるので注意しましょう。

幸運の鍵は黒、トニックシャンプー、いつもしないものを身につけること。まず人の話を聞いてから話すこと。問題が起きにくくなります。

いて座 11/23→12/21

男の子 覚え間違いや聞き間違いで問題が起きてしまいます。一番初めに戻ってお互いの考えを知ることが大切です。早いほうがいいですよ。

女の子 今まで仲間だった人達が突然敵になってしまうかも……。でも落ち込むより状況を把握することが大事。戦いは始まったばかりです。

たまってきたうっぷんをいっぺんに発散させてしまうことです。でも周囲に人がいなければ、まったく問題ないのですが、いたとしたらかなり迷惑しているかもしれませんが……。

幸運の鍵は茶色、図書館、落としても壊れない入れ物。大切なものは持ち運ぶ時には要注意。角が欠けてしまったり傷がついたりするかも。

やぎ座 12/22→1/20

男の子 あなたにとって不利な出来事は素早く処理しておきましょう。忘れた頃になって、それがあなたを脅かす火種になるかもしれません。

女の子 残念ですが、金銭運が急降下中です。まとまったお金を他人に貸すと返ってこない可能性が……。親しい人でも断るのが無難ですね。

何をしても気にくわない、腹がたつ。ちょっと怒りっぽくなっているようです。原因はあの人ですか。あまりイライラするのなら、ここでビシッとかたをつけてしまってはどうですか。

幸運の鍵は白金、口笛、ゆったりした着物。それに、無理をしなければ金銭運は好調。気晴らしに買物にでも出かけてみるのもいいですね。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子 周りの悪い運気に少しずつ影響を受け始めています。これを見たあなた、今ならまだ大丈夫です！　自分の行いを反省してください。

女の子 夢に確実に近づいています。今度は金銭や場所、時間など現実的なことをしっかり形づけましょう。同性に相談するのもいいでしょう。

いろいろと試してようやく答えが出てくる、それほど難しい問題ばかり。特に人間関係、それも恋は超難問。未来を表すカードは、まだ白紙、あなた自らが決めるものなんです。

幸運の鍵は赤に近いオレンジ、会議、なるべく身軽でいること。今週は天から何かが降ってきます。それはいったい何か！　ヒミツです。

うお座 2/19→3/20

男の子 早めにやっておいたほうがいいと思ったものは、その時片づけて！　それはあなたが何かの危機を感じているから。それに後ラクだしね。

女の子 とりあえずひと休みする時間が取れそう。自分でも満足いく時間がきっと過ごせたはず。さて、明日から何かを始めてみませんか。

期間の初めは調子が今ひとつだったあなたも、他人からの何気ない一言で一気に運気が回復していきます。しかし、行動範囲が広がった分、人間関係も複雑化してしまいますので、注意！

幸運の鍵は白、熱い食べ物、きちっと整理されたもの。お金の出入りが激しくなりそうですね。必ずお小遣い帳をつけるよう心がけてね。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極(きわみ)

宿題も大切だが、裏技もな！

裏技の極 初段 サターンソフト2本
裏技の極 一級 サターンソフト1本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

はみ出し情報

夏休みも残す所あとわずか。そして、ドリームキャストの発売日も徐々に近づいてきている。発見した読者は、必ずハガキで編集部まで送ってくれ。待ってるぜ！ いてくれ。また、このコーナーでは最新ソフトの裏技を随時募集している。本誌でも大々的に取り上げていくので楽しみにして

初段 レイディアントシルバーガン（トレジャー）

OPTIONに、さまざまな設定を追加！

編集部提供

オッス！ 夏休みも残りわずかだが、宿題はもう終わってるかな？ 今週1本目の裏技は、敵を倒してつなぐチェーンによるスコアアタックが熱いこのソフトから。

このゲーム、ある条件をクリアするとオプションにOPTION＋という項目が追加されるのを知っていたかな？ 今回は、追加されるオプションの出現条件を紹介するぜ！

クレジット増加

これで、自機を最大で10機まで増やすことが可能。気長に行こう。

ポイント ソフトを立ち上げて1時間ごとに、1クレジット増加される（次に立ち上げた時、経過時間分が増える）

ステージセレクト

ただし、エンディングを見ることはできないぞ。

ポイント ゲームを1度クリアする（コンティニューも可能）

ゲームスピード変更

ゲームスピードは全部で8段階まで調節可能。

ポイント 3時間以上プレイし続ける

ヒットマーク表示

当たり判定を具体的に表示させたままプレイできる。

ポイント 12時間以上プレイし続ける

プレイヤースピード変更

自機のスピードを2倍まで上げることができる。

ポイント ソフトを48時間以上立ち上げる

二級 グランディア〜デジタルミュージアム〜（ゲームアーツ/ESP）

早食い王2P対戦＆打撃練習モード

編集部提供

今週2本目の裏技は、「グランディア」の世界にどっぷりつかれるこのソフトから。

このゲームに収録されているミニゲーム、「早食い王」で対戦できる方法が見つかった。また、「男の熱血100億番勝負！」で打撃練習を行う方法も発見したぞ。

早食い王2P対戦モード

2P側のコントロールパットを接続したままでゲームを起動しよう。

友達同士で早食い王を決定する熱い対戦を繰り広げることが可能になるのだ。

打撃練習モード

男の熱血100億番勝負！のタイトル画面でコマンド入力。ガドインの声が入れば成功だ。

練習モードなので100球終了してもランキングには入らず、そのままタイトルに戻るぞ。

ポイント
早食い王2P対戦モード 2P側のコントロールパッドを入れた状態でサターンを起動し、「早食い王」のタイトル画面で2P側パッドでL＋R＋上＋Aを同時に押す
打撃練習モード 「男の熱血100億番勝負！」のタイトル画面で左、右、Xボタンを12回入力する

裏技大募集中 「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGASATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定2週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

8月28日～9月10日 発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●出口かおり

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●綱島不二屋

ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●菅 ●電波宙年

スレイヤーズろいやる2

9月3日発売

洞穴の入り口

ふっ、ヴァンパイアと言えば金持ち、金持ちと言えばお・た・か・らっ! つまりぃ、あんなビンボー な屋敷のおかしに税金をもらうより ヴァンパイアのお宝もらう方が、いいに決まってるじゃないの。

●角川書店／ESP
●6,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロールプレイングゲーム）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.0

偽リナご一行が登場!?
小説に始まりアニメ、劇場映画と人気絶好調の「スレイヤーズ」に、ゲーム版「2」が登場！

前作同様、強力な魔法が多数用意されている。

Vol.25 158Pへ

スレイヤーズはテンポが命

前作はわりとサクサク進めたんだけど、今回は特定の時間帯に特定の場所に行かないと先に進めなかったり、戦闘も、敵がちょこまか移動するため範囲魔法に頼れなかったりと、いたる所に加わった変更点が前作を楽しめた人には難しくなっている。それと全体的にテンポが悪いのよ。セリフも「スレイヤーズ」の雰囲気を伝えるには表示が遅いし、町中でもダイレクトに目的地に行けないし。そのうえ戦闘もかなり多めとあって、軽快なはずの旅がすっかりタルくなっちゃって。しゃべりやムービーが前作より少ないのもちょっと残念。（かおり）

6

お手軽さがよかったのに……

前作は原作に忠実なノリのよい会話や、サクサク進むゲームシステムでかなり楽しめたが、今回は移動コマンドなどシステムが複雑になったぶん、長所だった爽快さが失われてしまった。シナリオのメリハリが足りないし、人物の存在感も希薄。同じ敵が執ように攻撃してくるのには閉口した。長い時間プレイしてもらおうという考えが、すべて裏目に出た気がする。とはいえ、手ごたえのある戦闘に、クリアした時の感動もひとしお。お金に困ることはないので、買い物や食事に精を出しながら、少しずつ進めていくのが○かも。（綱島）

7

戦略性が増したぶん遊び心が減った?

戦闘にターン性が導入され、魔法を唱える時間の概念等が付加されたため、やりごたえのある難易度にはなっている。ただ、そのために前作のウリであったAI戦闘が使いづらくなっているのが少々難。また、随所に原作のテイストが感じられた前作とは違い、単に物語を追う「だけ」の作品と化してしまっているのがどうにもいただけない。画面をクリックしたときのヘンな反応や本筋以外の妙な会話イベントこそが本シリーズのキモなだけに、至極残念。「細部にいたるまでスレイヤーズ」だった前作とは別物という印象を受けた。（菅）

5

新着ソフト&周辺機器チェーック!!

慟哭 そして…ファイナルエディション

発売中（8月6日発売）

千紗：「すみません…」

●データイースト
●6,800円（全年齢推奨）
●ADV（トラップアドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 ——

とってもお得な新パッケージ
人気のトラップアドベンチャーが、新パッケージになって登場。

密室の洋館で起こる連続殺人の謎を解け!

——

トラップの連続とスリリングな展開に加え、登場する女の子とのマルチなストーリーがうれしいアドベンチャーが装いも新たに登場だ。ゲーム本編に変更点はないが、特典として特製トレカが3枚追加されたうえ、新収録のドラマCDも追加されたため、おまけCDが2枚もついてくる。さらに、「慟哭設定資料集」に加え、「慟哭2」の設定集まで同梱されるという豪華なセットなのだ。また、アンケートハガキの応募者の中から抽選で、世界でたった1体しかない"松本梨代"等身大フィギュアが当たるというキャンペーンもあり。たった2万本の限定版なので、未プレイの人はお店にダッシュだ！（電波）

お買得になって再登場する、この5本。未プレイタイトルがある人は、この機会に、ぜひ手に取ってみては？

今月のサタコレ（8月分）

古伝降霊術 百物語
●8月20日発売●ハドソン●2,800円（全年齢推奨）●ETC●1人用
稲川淳二氏が監修、出演するサウンドノベル。怪談会「百物語」に出席し、100＋αの恐怖を体験しよう。

BULK SLASH（バルクスラッシュ）
●8月20日発売●ハドソン●2,800円（全年齢推奨）●SHT●1人用
3D空間でのバトルが楽しめる、シューティングゲーム。2形態に変形可能な戦闘機に乗り込み、ミッションに挑戦！ ナビゲーター役の女の子達が成長するのも、特徴のひとつ。

桃太郎道中記
●8月20日発売●ハドソン●2,800円（全年齢推奨）●TAB●1～4人用
日本全国を駆けめぐる「桃鉄」が、江戸時代に舞台を移して登場。波瀾万丈を楽しむ「江戸っ子モード」など、新要素を満載している。

こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レースの巻
●8月20日発売●バンダイ●2,800円（全年齢推奨）●TAB●1～6人用
「こち亀」がボードゲームになって登場！ 6つに分かれた中川ランドを舞台に、大暴れしよう。人気のサブキャラクターも、多数登場する。

レビュアーのコ・ノ・ミ
このレビューを書いている人はどんな人？ そんな疑問を持った人は、ここをチェック！ レビュアーのコノミがわかるぞ。

出口かおり
クーラーの効いた部屋でゆったりRPG。暑い夏にはアツくなりすぎないゲームが一番。でも子育てでプレイ時間はのきなみ減ってるんだけどね。というわけでいまだに「バロック」をプレイ中。

綱島不二屋
劇場版のナデシコを見るため初日に並んだり、深夜アニメのlainの掲示板を徘徊したりしてます。どちらもゲーム版に期待。ゲームとアニメの垣根って、最近ではほとんどなくなりましたね。

菅
「オラ・タン」「エスプレイド」ところにより「スペースボンバー」。『チキュウ・クレ』『ダメだ、やらん！』等の脱力風のデモがとても味わい深い快(怪？)作だ。がんばれ僕らの大統領。ちきうを守れ！

電波宙年
パソコン18禁ゲーを主にプレイ。「DIVI-DEAD」「WHITE ALBUM」「ONE」が面白かった。「DESIRE完全版」はティーナのハッピーエンドに感動。取材で湘南の心霊スポットに行ったが、マジ恐怖。

INFORMATION

98年夏の一大イベント、ソニックアドベンチャー発表会も総力取材態勢で臨んだ今号のサタマガのドリームキャスト大特集いかがでしたか。次号9月11日発売号は、今秋期待のサターンタイトルは、もちろんドリームキャストの新タイトルも続々発表の予感！　乞うご期待！

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨　石坂英作／**デスク**　福田知恵子／**編集**　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／**編集協力**　ヘッドルーム（河野直之　高橋祐介　野本由起　斎藤阿都武）ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）／**アシスタント**　吉岡要也　上野俊一　藤林豊典　田代泰之　伊藤政明　金原有紀／**ライター**　佐々木功一　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　旗野彰彦　石田丈継　上田裕生　作山哲広　まさ　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・びー　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　元澤利明　金子光晴　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤徹　岩片　翼　酒井裕晶　山口和則　緒形光哲　金万義博　福永　寿　鈴木鋼一　坂井　肇　徳弘　径　近藤謙太　猪又哲也　高橋実弥子　横田宗篤　青木留吉　出口裕子　箕浦光祥　大友　順　岡野英行　荒木由紀枝　川口はじめ　小林仁　平澤寿康　大藤祐規子**レイアウト**　村田雅英　渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　川野辺順子　嶌西義明　スタジオ・キャップ　エイティ　キャリエール　くまくま団／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　青森直樹　守屋貴章／**イラスト**　八重樫彩藏　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／**DTP**　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／**校正**　フィールドアップ／**広告営業**　辻順一　峯尾咲紀子　青木香織／**広告進行**　坂田和香子／**販売営業**　平山明徳／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン9月25日・10月2日号は

9月11日発売です

本誌の内容に関するお問合せは

03·5642·8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

7月24・31日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
広島県／相澤秀雄、熊本県／石館邦彦、埼玉県／新村勉、長野県／久保健之、滋賀県／井口由、熊本県／小路直行、香川県／藤岡晴海、三重県／小野栄次郎、京都府／川上篤敏、愛知県／西山小巻、北海道／篠田一真、東京都／栗原遼太郎、大阪府／永野司、岩手県／飯森悠基、福岡県／柴田恵子、山口県／今野雄作、島根県／張本哲也、鹿児島県／田中直義、群馬県／関谷順平、青森県／笹岡仁

②「DEEP FEAR」Tシャツ（2名）
兵庫県／友定俊彦、岩手県／杉沢祐一

③「スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア」ポスター（5名）
香川県／金子貴英、東京都／名取富士夫、愛知県／影山学、新潟県／浅川桐子、鳥取県／権藤尚英

④「わくわくモンスター」ソフト（3名）
愛媛県／遠藤一明、大阪府／松井孝志、宮城県／桐ケ窪直樹

⑤「スーパーリアル麻雀P7」豆本セット（3名）
東京都／秋庭茂、岡山県／平井大輔、熊本県／園田和也

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは9月11日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.27の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年9月11日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「バッケンローダー」オフィシャルガイドブック●3名

発売中／提供：ソフトバンク

村田蓮爾氏のオリジナルポストカードのついた攻略本だ！　これがあればゲームの攻略はもちろん「バッケンローダー」のすべてがわかる!!

4「ラングリッサーV the end of Legend」ペーパーバック●3名

非売品／提供：メサイア

うるしばら先生の美しいイラストはいつも人気バツグン！　使うのがもったいないかな？

3「魔法使いになる方法」ポスター●15名

非売品／提供：ティジイエル

かわいいイラストのポスターをプレゼントするぞ。どんなゲームか詳しく知りたい人は、すぐにP177の記事を読もう！

5「ディープフィア」Tシャツ●5名

非売品／提供：マーベラス

暑い夏にぴったりの深海ホラーアドベンチャーは体験した？　イメージイラスト入りTシャツをプレゼント。

セガサターンマガジン 1998●9月11・18日号●vol.25 ドリームキャストタイトル総力特集！ソニックアドベンチャー／E.G.G.／北へ。

1998年9月18日発行(毎週金曜日発行)第14巻25号通巻226号 発行人・岡﨑 真 編集人・稲葉俊夫 発行・ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8101 編集03・5642・8125

特別定価480円 本体457円

SOFT BANK

Printed in Japan

T1123403090481

雑誌23403-9/18